toshi 著

books.MdN.co.jp
MdN
エムディエヌコーポレーション

超技巧！人物作画テクニック

DRAWING TECHNIQUES FOR PEOPLE

ディテールから見えてくる、本当の線の捉え方

魅せる！全身パーツの描き方
キャラに命を吹き込むテクニックの基本が身に付く

超技巧！

人物作画テクニック

DRAWING TECHNIQUES FOR PEOPLE

ディテールから見えてくる、
本当の線の捉え方

toshi 著

エムディエヌコーポレーション

PROFILE

toshi PIXIV-ID 637016

アニメ制作会社で作画・キャラクターデザインの担当
アニメ雑誌掲載用イラストの作画等
日本郵政公社 切手 年賀状の挿絵
広告デザイン グラフィックデザイン

[はじめに]

あなたのイラストライフは充実していますか？

「自分の絵には何か物足りなさがある」「イマイチ説得力に欠ける」

「自然なポージングが描けない」など、

ご自身の作品に多少のお悩みのある方も少なくはないと思います。

その悩みを私と一緒に解決していきましょう。

あなたがイラストを表現していく上で、

これは誰にも負けたくないこだわりポイントとは何ですか？

そのこだわりが、ご自身の作品の魅力を生み出し、作品の完成度を上げる鍵となります。

例えば、足や手など部位へのこだわり、ポージングへのこだわり、

自然な動きへのこだわりなど、作品を描く上で

あなたが大切に思うこだわりを一つでも多く作品に吹き込んでいきましょう。

そして下絵の段階からどんどん取り入れていきましょう。

そうする事で、作品の完成度は上がり、あなたの悩みも解決していくはずです。

では、私と一緒にこだわりを追求していきましょう。

toshi

DRAWING TECHNIQUES FOR PEOPLE

TECHNIQUES FOR DRAWING PEOPLE

CONTENTS

INTRODUCUTION

00 自分がこだわりたいディテールを知ろう __ 8

CHAPTER-1 基礎知識と技術

01 アイレベルとは __ 14

02 地面と箱を意識する __ 16

03 体のバランス __ 18

04 顔の描き方の流れ __ 20

05 体の下描きを描く __ 22

06 体の自然な動き __ 24

07 重心の位置を考える __ 26

08 構図を考えた描きかたの手順 __ 28

09 迫力のあるアングル __ 30

COLUMN “好き”を突き詰めると武器になる __ 32

CHAPTER-2
パーツ別で考えるこだわりポイント

10 頭のバランス __ 34

11 目の描き方 __ 36

12 鼻や口の描き方 __ 38

13 目と耳のバランス __ 40

14 髪の毛の描き方 __ 44

15 首の描き方 __ 48

16 肩の描き方 __ 52

17 胸部の描き方 __ 56

18 背中の描き方 __ 64

19 腰・くびれの描き方 __ 68

20 お尻と骨盤を描く __ 72

21 二の腕の描き方 __ 76

22 肘の可動域と角度 __ 80

23 手の描き方 __ 84

24 太ももの描き方 __ 88

25 膝を考える __ 92

26 膝裏とふくらはぎを描く __ 96

27 足首の描き方 __ 100

28 つま先の描き方 __ 104

29 足裏の描き方 __ 108

30 足の付け根の描き方 __ 110

COLUMN 他人の作品を真似ること __ 112

CHAPTER-3
性別・個性・世代を描き分ける

31 キャラクターを作る __ 114
32 自然な表情を描く __ 116
33 やわらかい体の流れ __ 120
34 体の厚みを意識して描く __ 122
35 角度を変えて描く __ 124
36 体型の違いを考える __ 126
37 中年男性を描く __ 130
38 中年女性を描く __ 132
39 老人を描く __ 134
COLUMN プロとアマの考え方の違い __ 136

CHAPTER-4
動作を描く

40 歩き方、走り方を描く __ 138
41 物を拾う動き __ 140
42 ラブシーンを描く __ 142
43 読書する女子を描く __ 144
44 食事シーンを描く __ 146
45 着替えシーンを描く __ 148

OMAKE

パーカーを描く __ 152

ワンピースを描く __ 154

制服姿を描く __ 156

セーターを描く __ 158

00 自分がこだわりたいディテールを知ろう

「ディテール」を直訳すると、細部、詳細という意味になりますが、絵を描く上でのディテールとは、体の部位や衣服のシワなど、あなたが作品を完成させていく上で、ここは突き詰めて表現したい、そしてみんなに見てもらいたい、いわば作品へのこだわりを指します。
例えば、細くスラッと伸びた手や足、クイッと上がったお尻などディテールにこだわって描き切ることで、あなたの作品のクオリティがワンランクアップするポイントにもなりますし、あなたの作品だなと、まわりの人が気づくポイントにもなります。
まずは、私と一緒にあなたのこだわりディテールを見つけ出すことから始めましょう。

あなたの好きな部位はどこですか？

普段から気になる部位はどこですか？
「顔」「首」「指」「胸」「お尻」「太もも」「ふくらはぎ」などさまざまな部位がありますが、
あなたがドキッとする部位はどこですか。
そのドキッとする部位をまずは探していきましょう。

好きな部位を描いてみましょう

あなたがドキッとする部位をキャラクターに生かして描いていきましょう。
そのためには、その部位のディテールを観察し、どう表現していくかがポイントとなります。
まずは、その部位を描いていくことを始めていきましょう。

好きな部位はどんな形をしていますか？

観察しながら描いていくことで、今まで気がづけなかった部位が見えてくると思います。
次に、あなたの部位への愛をその部位に注いでいきます。
いわば、あなたの部位へのこだわりを描き込んでいき、
あなたの好きな部位に完成させることを目指して描きましょう。

好きな部位にはどんなこだわりがありますか？

あなたの好きな部位の完成度はどうですか？　あなたなりの部位へのこだわりは表現できましたか？
ここまでやってきた部位へのこだわりを、次からはぜひキャラクターに生かしていってください。
わからなくなったら、まずは観察です！
それを繰り返すことであなたらしい部位が完成するはずです。頑張っていきましょう。

P20
顔バランスのとれた
イケメンへのこだわり！

P36
立体的な瞳が
こだわり！

P84
自然な指先が
こだわり！

P68

女性の美しい腰の
くびれがこだわり！

P56

女性のリアルな
胸がこだわり！

P64

女性の美しい背中が
こだわり！

P72
女性のプリッとした
お尻がこだわり！

P96
女性の弾ける
ふくらはぎがこだわり！

P92
女性の立体的な
膝の表現がこだわり！

P116
表情豊かな感情表現が
こだわり！

P128
男性のリアルな筋肉の
表現がこだわり！

P146
指先のリアルな
表現がこだわり！

CHAPTER-1

基礎知識と技術

01 アイレベルとは／ **02** 地面と箱を意識する

03 体のバランス／ **04** 顔の描き方の流れ

05 体の下描きを描く／ **06** 体の自然な動き

07 重心の位置を考える／ **08** 構図を考えた描きかたの手順

09 迫力のあるアングル

COLUMN “好き”を突き詰めると武器になる

01 アイレベルとは

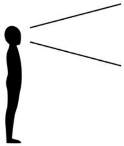
ここでは、人物を描くためのコツのひとつ「アイレベル」を解説します。
視点がブレると仕上がりに違和感がでるため、習得しておきましょう。

構図を考えるときに必要な知識

アイレベルとは人物目線の高さ、カメラ目線の高さなど、目線の高さの視点をいいます。また、背景描写で重要になりますが、アイレベルを基準として物を見たときに発生する辺の角度の「パース」や、そのパースを延長し結びつけたときに交わる「消失点」があります。構図を考えるときには人物だけではなく、その背景にもアイレベルを考慮して描くことで違和感のないイラストに仕上がるため、背景がなくても、アイレベルを理解し、パースに狂いのない描写ができるようになることが大切です。

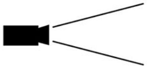
人物目線のアイレベル

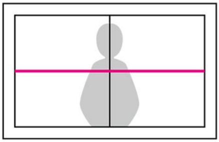
日常生活でもアイレベルは存在します。たとえば、地平線や水平線などがアイレベルです。



カメラ目線のアイレベル

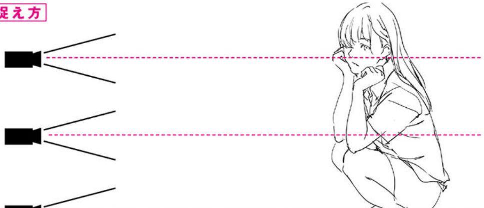
カメラの場合、アイレベルは画面の中心ラインです。





アイレベルによる被写体の捉え方

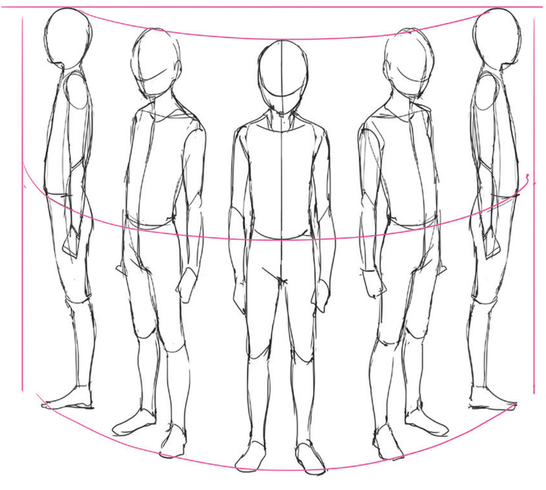
アイレベルの高さによって、被写体の見える角度は変わります。

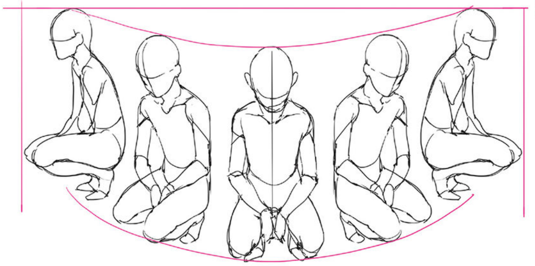


アイレベルを意識して同じポーズを描いてみよう

アイレベルに合わせて同じポーズを描いてみましょう。手順として、頭の高さやお腹の高さを目安に描きます。

※下の絵は中心になる程被写体の位置が手前に出ているので、手前になるほど少しフカン（上から見た角度）にしています。





02 地面と箱を意識する

アイレベルの次に習得したいのが、地面を意識した人物です。これが描けると、人物が背景になじむようになります。

箱を利用した練習方法

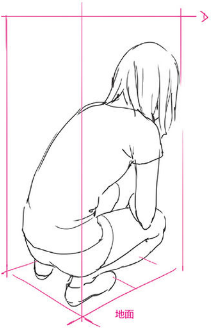
人物を描いたものの、背景に何か違和感があったり、複数人描いたのに、なぜかちぐはぐになってしまう場合は、地面の上にきちんと人物を立たせてあげられていないことが考えられます。地上にいる限り、地面と接していることが多いので、人物を描く際は地面を認識した上で描くことが基本です。また、アイレベルと地面を意識して描く際に有効なのが、箱をイメージして面のパースを意識して描くこと。人物のアウトラインは直線ではありませんがパースの狂いを防ぐことができます。

地面までを認識して描く

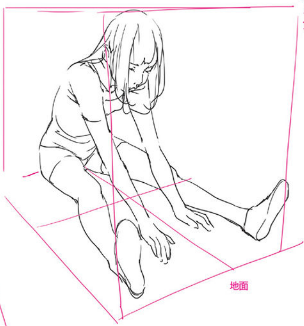
まずはアイレベルの近くから描き始め、地面に向けて描く流れになります。その際に地面までを認識しておくことが体全体をバランス良く描く秘訣になります。

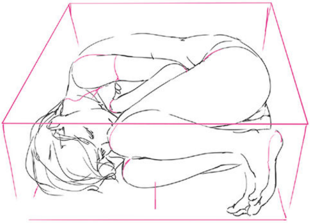
箱を意識して描く

描きたい角度やパースをあらかじめ立方体でイメージしておいて、その中に人物を描く練習もおすすめです。



箱の接地面と体の丸みを
考えて描いていきます

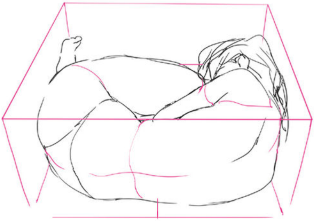




腕の置き方や、
体のひねり具合を
考えて描きます

手前の箇所から描く

このようなアングルを描くときは、手前の箇所から描くのがおすすめです。頭はほかの部位に隠れるので、最後に描きます。



背中の曲がり具合を考えて描きます

箱のパースに合わせて体を描きます

03 体のバランス

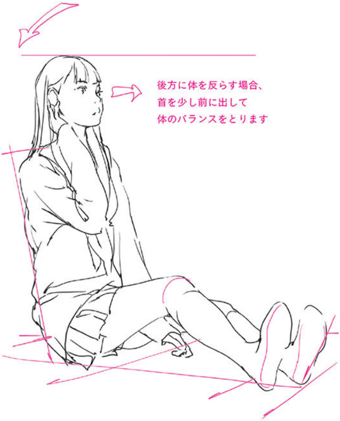
人や動物などの生き物は、自らの意思で動きます。その動きは無意識にバランスを保つために補助的な動きをとります。その動作を作品に取り込むことで、自然でリアルな動きのある絵になります。

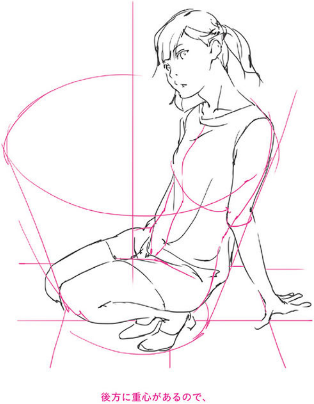
体全体をまずは考える

全身を描くときは、体全体のバランスを考えることが必要です。描こうとする人物が、この重心では転ぶな、倒れてしまうな、など、頭の重さなどを考えて体のどこを突っ張らせれば転ばないかを想像して描くことが大切です。また、前のページ同様、ここでも地面にしっかり人物が乗ることが重要です。イラストは実際には再現することが難しい構図も実現できるのが強みです。バランスをとる動きを習得してさまざまなポーズを描けるようになりましょう。

上半身でバランスをとる

座っていたり、座る動作のときに上半身が不安定な状態だと、首（やアゴ）、頭などでバランスをとります。





図形やラインを意識して描く

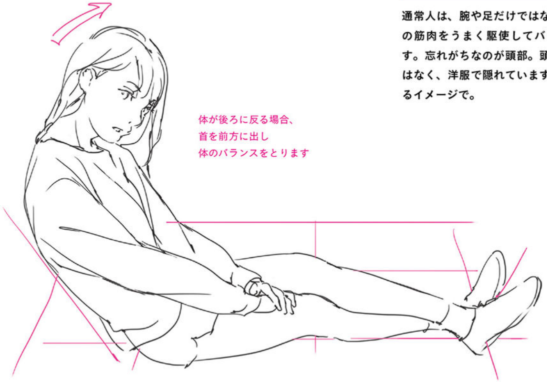
バランスがわからなくなってきたら、ポーズ全体にラインを入れてみましょう。例えば三角形など図形を意識したり、補助線を引いてみたりすると、どこが不安定になっているのかがわかります。

POINT

バランスだけを先に考えすぎると硬いポーズになりがちです。体のやわらかい表現を考えたあとで、全体的なバランスを見るとよいでしょう。

見えない筋肉を意識する

通常人は、腕や足だけではなく頭やお腹、体全体の筋肉をうまく駆使してバランスをとっています。忘れがちなのが頭部。頭を下げている印象ではなく、洋服で隠れていますが、腹筋を使っているイメージで。



04 顔の描き方の流れ

顔を描くときの流れをまとめてみました。個人的な描き方ですが、立体的な人物を描く際は、このような考え方と手順がベストです。

顔の正中線を描くときは鼻筋の流れも考えて描く

顔に立体感をもたせる場合、鼻筋の流れが目安になります。まずは鼻筋を決めてそのラインに沿って口や顎を置いていきましょう。一発で描かない場合は、まずはラフを描いて全体のイメージをつかみ、そのラフをもって本番の線を引いていきます。その際、顔の中心から描き始めるのがおすすめです。

POINT

リアル系のキャラクターを描くときだけでなく、デフォルメ系のキャラクターもこの考えを取り入れることで、立体感のあるデフォルメキャラに変わりますので試してみてください。

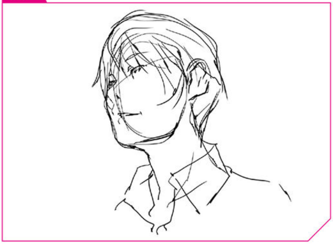
STEP 1 顔の中心と輪郭線のラフを描く

大体の顔の大きさを考えて、顔の中心を探ります。中心を探ったら、おおまかに輪郭線を引きましょう。

STEP 2 髪のボリュームをイメージ

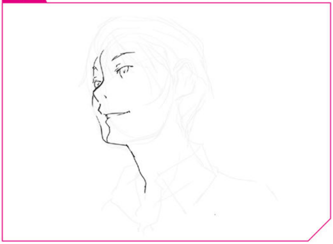
顔まわりが決まったら、髪のボリュームをイメージして描きます。

STEP 3 体を少し描き入れる



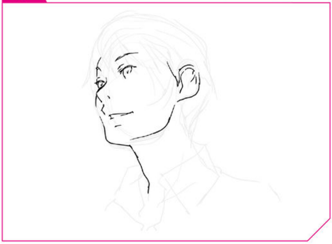
髪のボリュームが決まったら、体を少し描き足します。ここまでの流れが、下描きです。

STEP 4 中心から描き、輪郭線を確定する



ここからが仕上げになります。顔の中心にある鼻から描き、顔の輪郭線を決めます。

STEP 5 耳とアゴのラインを決める



耳は頭部の中心に位置します。まずは耳を描き、そこからアゴのラインを描きます。

STEP 6 髪の毛を描く

髪の毛を描きます。髪の毛を描くときは、やわらかい印象になるように線の抜けを意識して線に強弱をつけます。

STEP 7 少し離して見て全体を確認する

細かいところも大切ですが、全体的にバランスが取れているか絵を離して見てみましょう。

STEP 8 全体的なバランスの調整

少し線を足し、仕上げて完成です。

05 体の下描きを描く

体を描くうえで必要な下描きのポイントをあげてみました。重心移動や動きの流れ、自然な体の曲がり具合など、ちょっとしたこだわりを取り入れるだけで、より自然な動きの作品に仕上がります。

下絵が仕上がりを左右する

下絵の段階で違和感が残るイラストを、無理に仕上げても最後まで違和感は残るものです。その原因はこれまで解説したアイレベル、パースや体のバランスなど基本的なことの狂いが原因ですが、下絵の段階でポーズがはっきりしていれば修正がしやすくなります。ポーズは重心や体重移動、人の仕草や表情が明確になるまで描き込んでいくことが大切です。

下描き

完成

自然な体の流れと重心の所在をはっきりさせることを考えながら下描きを描きます

下描き

完成

背骨の流れをしっかり考えて下描きを描きます

下描き

完成

動きの流れと
体の重心を考えて
下書きを描きます

下描き

完成

体の中心と
背骨の丸みを考えて
下描きを描きます

下描き

完成

背中の丸みと
胸元の空間を考えて
下描きを描きます

06 体の自然な動き

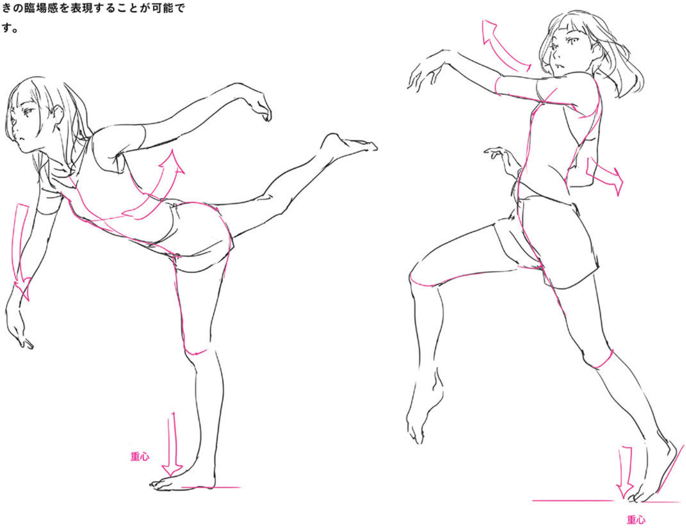
イラストの基礎が身についたら、イラストの人物を自由に動かしてみましょう。手や腕にフォーカスをして練習するのがおすすめです。

手の動きで状況を伝える

一つの動作には動きの流れがあります。その流れに少し変化を加えることで、キャラクターの感情や表情が生まれます。感情や表情を動作取り入れることで、リアリティのあるキャラクターなります。感情や表情を取り入れるには、手の動かし方がポイント。また、感情や表情に合わせた手の動かし方は、その動きに対して臨場感を表現することが可能です。

手の動きで状況を伝える

動作に合わせた手の動かし方で、動きの臨場感を表現することが可能です。



手でバランスをとることで、
動きの安定感が見えてきます

体の反り方で疲れを表現

体を反らせたり前屈みにすることで、キャラクターの走っている姿に疲れ具合を表現できます。

胸を張りアゴを上げることで、
動きに疲れが見えてきます

前屈みに描くことで、
走り始めの流れが見えてきます

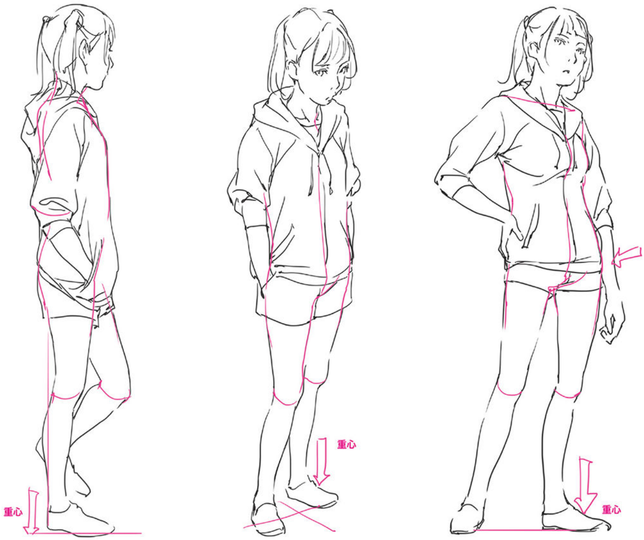
動きを小さくし
足の動きを遅らせることで、
苦しさが伝わります

07 重心の位置を考える

立ち姿一つ取っても重心が存在します。前後左右どこに重心があるか描き分けることで、人物の自然なポージングが表現できるようになります。

重心移動や体重移動を考えた動きを描く

人の動きには必ず重心があります。重心を考えるには、体の重さをどこで支えているかがポイントになりますが、腰で支えていたり地面に着く軸足で支えていたりと動きやポーズで変わります。まずは動きの流れを考えて、重心がどう移動したかということを頭で想像することが求められます。頭で想像したら、ラフを描いてイメージしてみましょう。



重心は後ろにあります

重心を後方へ持っていくために左足を後ろに置いています

上半身を腰で支えています。重心を支えている足を頭の下に置くことで安定した重心バランスになります

体の流れを柔らかくするために
少し前屈みにしています
重心は体の中心です
重心

腰を少し出して、
重心を前方に
移動させていますが、
腰で体を支える感じです
重心

移動の途中なので、
重心はつま先に
移動します
重心

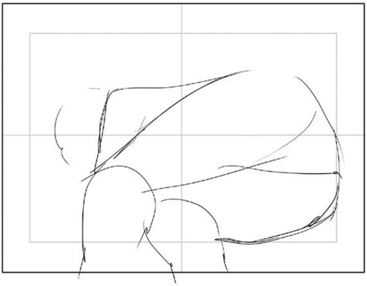
重心は後方にあります
かかと部分で
体重を支える
イメージです

08 構図を考えた描きかたの手順

構図を考える際には、一番最初に何を見せたいかを考えていきます。例えば、手前に差し出すペンを持った手先を見せたい、美しい足を迫力ある構図で見せたいなど、まずは自分の見せたい主役の部位を決めることから始めます。下のような構図をどう考えて描いていくか手順にまとめましたので一緒に勉強していきましょう。

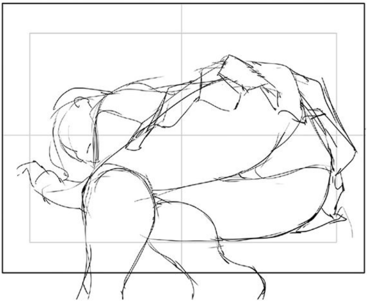
主役の部位を決める

今回はプリッとしたかわいいお尻を主役に考えました。まずは、お尻の魅力をどういった構図で見せればいいかを考えていきます。やはり主役のお尻は大きくアップで見せたいので、右半分を使い大きく配置することを考えました。



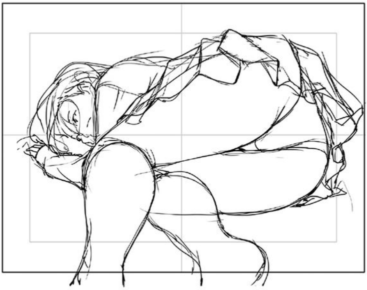
STEP 1
レイアウト位置を決める

右半分に大きくお尻を置きたいので、まずはお尻の位置を決めて最初に描きます。このときにまわりの余白を考え、お尻の大きさや構図のイメージを決めます。



STEP 2
イメージを膨らませる

大体の構図が決まれば少し描き込んでいき、お尻の表現をどうしたらいいか、体や頭部の流れなどを意識しながら、細部（ディテール）に気をつけ描き進めます。



STEP 3
構図のバランスを考える

下絵が見えてくると最初のレイアウトとはでは気づかないところが色々見えてきます。例えば、この作品では、お尻の位置を少し高くして足首まで入れたほうが奥行きもあり、魅力的になるのではないかと考えました。
下絵から線を起こし、左ページのような作品になりました。

09 迫力のあるアングル

[アングルを自由に変えられるのは、イラストならではは。自由にキャラクターを描けるようになったら、アングルにもこだわってみましょう。]

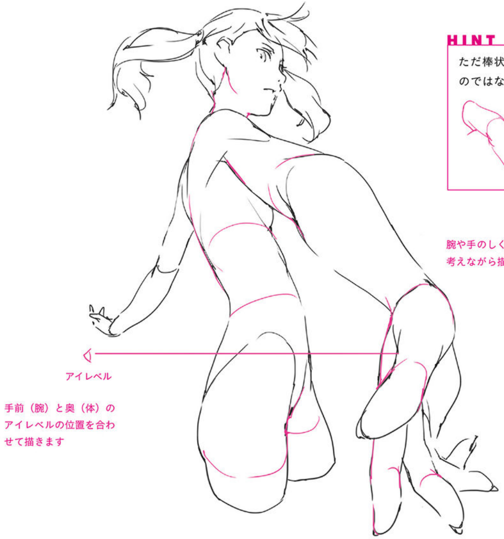
まずは大胆に描いてみる

絵に奥行きをもたせるために必要になるのがパース。パースに対して極端に奥行きをもたせることで、迫力のある構図が完成します。また、関節などの表現にこだわると自然な奥行きが生まれます。

印象づけたいイラストや漫画のシーンでは、大げさかつ大胆に迫力のある構図で描いてみることが大切です。まずは思い切りアングルを動かして描いてみましょう。

アオリを取り入れる

アオリでパースをつけると奥行きが出て、迫力のある印象になります。



HINT

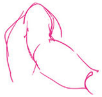
ただ棒状の腕に遠近感をつけるのではなく、しっかりと関節部分や腕の湾曲した反り返しなどを意識して描きましょう。

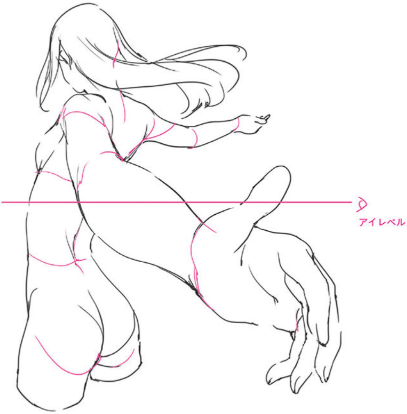
遠近法を意識する

手前にあるものと奥にあるものを意識して描くと迫力のある印象のイラストになります。

HINT

肩の反り具合を考えて、やわらかな腕の反りを描きましょう。





フカンのアングルを使ってみる

フカンで極端に見下ろしたアングルでパースをつけると奥行きが出て、迫力のある印象になります。

HINT

肩から腕につながる反りを考え、自然でやわらかい反り具合を描きましょう。隠れている部分でもしっかりと形状を考え、肩から手首までのつながりを意識して描いていきましょう。

“好き”を突き詰めると武器になる

[こだわりをつらぬこう]

みなさんそれぞれ、こだわり抜いた好きなモノがあると思います。そして、その好きなモノをより知り得るために調べ、知識として蓄積されていると思います。その知識を作品に取り入れていきましょう。そうすることで、より深く、説得力のある作品になります。それが、あなたの自信にもつながります。

また、鑑賞する側になれば、その作品を積極的に目にすることで今まで知らなかった情報を得ることができ、作品から感じ取れる説得力でリアリティを感じることができます。そういったあなたのこだわりが、あなたのファンを生み出し、最終的にあなたの武器へと変わります。言葉で説明すると面倒臭さがられる内容も、作品にすることで人に伝わりやすく、共感を抱かせることも多くあります。どんどん“好き”を突き詰めて、作品に取り入れていきましょう。

CHAPTER-2

パーツ別で考える こだわりポイント

10 頭のバランス／**11** 目の描き方／**12** 鼻や口の描き方

13 目と耳のバランス／**14** 髪の毛の描き方／**15** 首の描き方

16 肩の描き方／**17** 胸部の描き方／**18** 背中の描き方

19 腰・くびれの描き方／**20** お尻と骨盤の考え方

21 二の腕の描き方／**22** 肘の可動域と角度

23 手の描き方／**24** 太ももの描き方／**25** 膝を考える

26 膝裏とふくらはぎを描く／**27** 足首の描き方

28 つま先の描き方／**29** 足裏の描き方／**30** 足の付け根の描き方

COLUMN 他人の作品を真似ること

10 頭のバランス

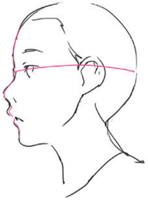
[顔の目、鼻、口のバランスの考え方や、頭部と体のバランスについてまとめました。体全体を通して、バランスの取り方を考えていきましょう。]

頭部全体の形を考える

まずは頭部全体（全方向）の形を考えてみましょう。はじめに、自分が得意な角度から人物キャラクターの頭部を描きます。次に、頭の形をしっかりととらえ、そのあと目や鼻など顔のパーツの形状や配置のバランスを確定させましょう。最初は難しいかもしれませんが、得意な角度で描いたら、別方向で描いて同じ人物になるよう目指しましょう。

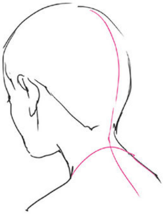
部位のバランスをとる

頭の「目」「鼻」「口」「耳」の基本的な位置バランスです。見える角度による各部位の位置バランスをとることで、キャラクターを描き分けていきます。

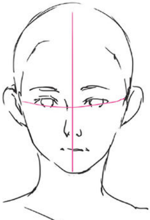


目と耳の高さは同じです

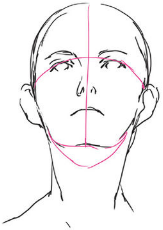
フカンで見た場合、目・鼻・口は下に、耳は上に上がります



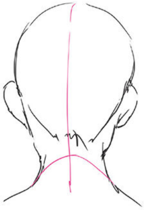
首と頭部の中心線は常にずれないように



目尻の奥に、耳が位置するように意識して描きます



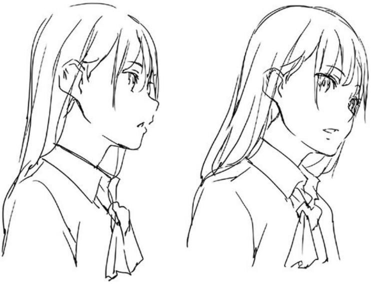
アオリの場合、目・鼻・口は上に耳は下がります



少し首をひねると頭部との中心線が少し湾曲します

頭と体のバランス

頭部がいくら描けても、体とのバランスが悪いと台無しです。頭部と体のバランスについて考えていきましょう。首を動かす際は、頭部から首筋へのつながりを意識して描いていきます。



頭身のバランス

実際の人物は 7 ～ 8 頭身位ですが、私の場合は 6.5 頭身位で描いています。作品や絵柄によって頭身はさまざまです。あなたなりの頭身を考えてみましょう。

頭と肩幅のバランス

頭と肩幅のバランスは上記イラストのようになります。リアルな描写に近いほど頭は小さく描く方がバランスよく見えます。

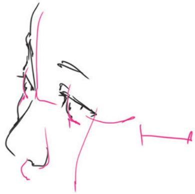
11 目の描き方

目や鼻、口などのパーツは角度によって難易度が高くなります。目の場合は眼球を意識して描くことで立体的な瞳を描くことができます。

見えている目は眼球の一部

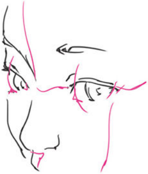
目を描くとき、つい二重まぶたかどうか、まつ毛はどうか、目尻の処理などに意識がいきがちです。目そのものも、眼球の見えている部分しか描きませんが、目は球体でできています。頭の中では眼球の一部を描いているということを常に考えておきましょう。眼球の丸みや凹凸を理解することで、立体的な瞳が表現できるようになり、表情豊かな人物が描けるようになります。

目と顔の位置バランスを
考えてみましょう



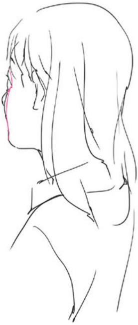
眼球の基本的な
位置と大きさは
このような配置です

角度による眼球の見え方を
常に考えましょう



上目遣いは眼球の動き

上目遣いの目の表現は眼球の移動を描くことになります。黒目と白目の移動を考えて描いていきましょう。目は下まぶたをしっかりと考えたうえ、描きましょう。



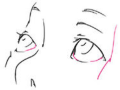
立体的な目を描くには、上まぶたの流れと、下まぶたのラインを考えて描くことが大切です。見せない下まぶたをきちんと把握して描きましょう

HINT

目頭を描く必要はありませんが頭の中には入れておきましょう。

HINT

眼球の丸みを考えて描くことが大切です。



HINT

下まぶたのラインは頬の角度と合わせましょう。

12 鼻や口の描き方

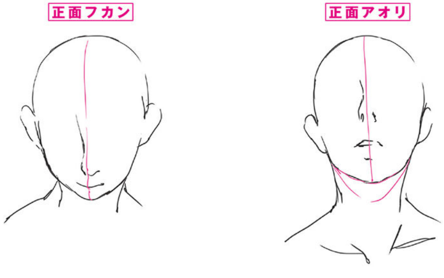
鼻や口を描いていく上でとても大切になるのが、顔全体から考えたときの鼻や口の凹凸の表現になります。リアルに描いた作品はこのことがより重要になりますので、凹凸を意識した表現を考えていきましょう。

顔の正中線を意識して描く

顔の正中線（中心のライン）を描くときは鼻筋を合わせて描きましょう。正中線にあらかじめ鼻筋を含めることで、立体的な顔の形状がつかみやすくなります。また、斜めフカン・アオリなどは鼻筋に加え、唇やアゴのでっぱりなども正中線を意識して描きましょう。このように少しラインを加えるだけで、立体感のある表現ができます。

顔の正中線を意識して描く

顔の正中線を意識することで顔の左右バランスが見えてきます。



鼻や口の表現

表情や見る角度で鼻や口の表現は変わります。
状況による表現を考えましょう。

リアルな口の表現は
歯を描いてリアリティを

アオリは鼻の穴、
上唇をはっきり描きます

側面から描く場合は
鼻と口の並びをよく考えて

感情の表現

口は目と同様に感情をダイレクトに表現することができるパーツです。

笑みは口角を上げて
表現します

驚きは口を縦長に描いて
表現します

悔しさは口を噛み締め
表現します

13 目と耳のバランス

耳は見る角度でさまざまに変化していきます。また作品にそれを取り入れることで立体的な頭部の表現が可能になります。耳をうまく描けることで作品のクオリティもアップしますよ。

多方面から見た耳を描く

多方向から見た耳の形です。耳は見る方向で形が変わります。あらゆる方向を描けるようにしておきましょう。耳は小さなパーツですが、角度の描き分けができないと人物の顔に角度がついたときに違和感を覚えます。また、リアルな表現やデフォルメされた描写など、キャラに合わせた耳を表現できるようになることも大切です。

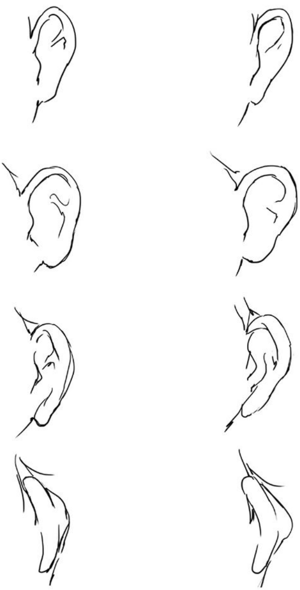
リアル　デフォルメ

正面

真横

斜め後ろ

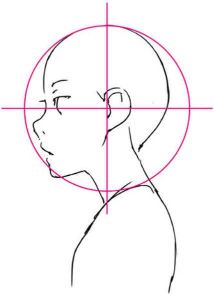
後方



目と耳のバランス

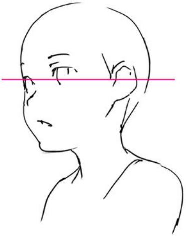
目と耳は同じ高さにあります。また、横から見たとき耳は頭部の中心近くに位置します。そういったことを踏まえて頭部を描きましょう。

側面



側面から見る目と耳のバランス、
耳はほぼ中心です

斜め

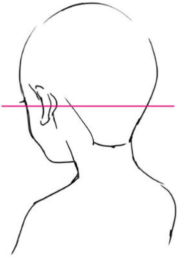


斜めから見る目と耳のバランスは
平行線上にあります

正面

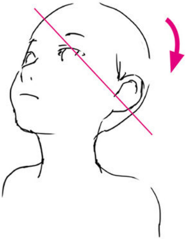
正面から見る目と耳も
同じ平行線上にあります

後方

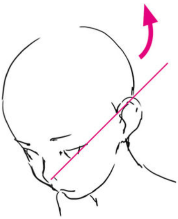


頭部を後方から見ると耳の裏側が見えます。
扇状の耳の付け根を描きましょう

首の動き



首を上げると、
耳は下がります



首を下げると、
耳は上がります

女性

女性は少し顔を小さく描くイメージで
描きます。

男性

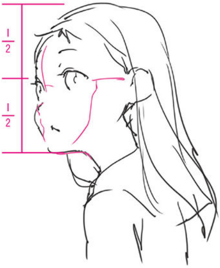
成人男性は少し面長にすることで、
大人の男性感が生まれます。

女性の目は大きく描くことで
かわいらしい印象になります

男性は少し目を小さくしたほうが
クールに見えて、男性らしい印象
になります

アニメキャラ

デフォルメキャラは頭のバランスが特に大切です。目の高さを低くすることでかわいさが生まれます。



アニメ系の場合、目は大きく描きましょう

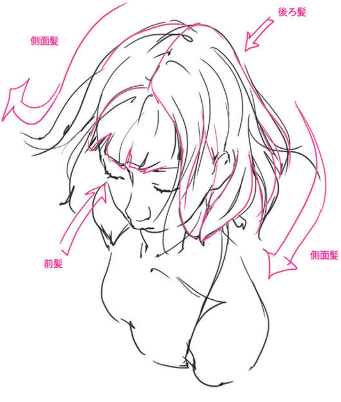
14 髪の毛の描き方

髪の毛を表現するときに大切になるのが髪の流れです。髪の生え方から動きの方向など描き分けるには、髪を分割して考えることが必要になるので、一緒に考えていきましょう。

髪の毛は「前髪」「側面髪」「後ろ髪」の3面に分けて考える

髪の毛が生えている流れは頭部を3面のパーツに分けて考えるとわかりやすくなります。描いていくときにも前髪は額の生え際から前に向けて描いていき、側面の髪は後ろに流すか下へ流す。後ろ髪は上にあげるか下へ流すといった一連の流れのルールのもとに描き進めることがポイントです。ショートやロングよりも、肩より少し短いボブカットくらいの神の長さだと髪の毛の動きが出しやすく、練習に向いているヘアスタイルです。

3つの面の考え方



前髪と側面髪の流れを考えて動き
のある髪を描いていきましょう

髪の毛の動きの考え方

後方から吹いた風で髪全体が
前方に流れるようすを描きましょう

顔前方へ流れた毛先が激しく
動くようすを描きましょう

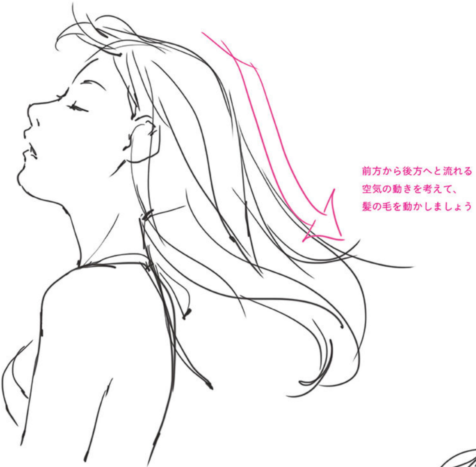
後ろ髪や毛先の動きを表現

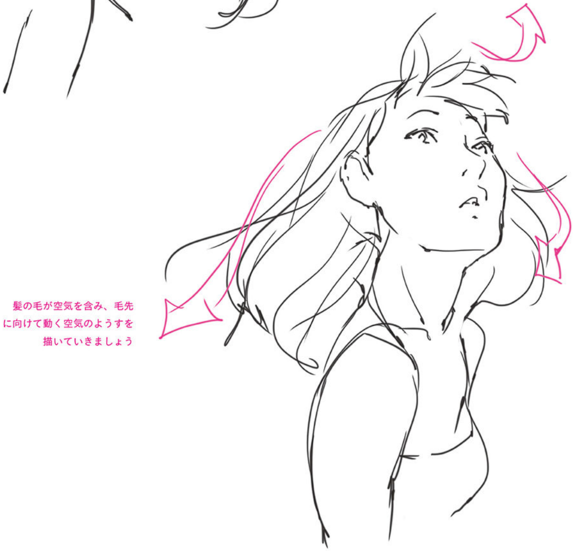
後ろ髪の流れと毛先の動きを考えて描くことで、
体や頭の動きを連想させることができます

髪は遅れて動くことを表現

頭を円の中心と考え、頭部を回転させることで外へ逃げる
髪の毛の動きを想像して、描いていきましょう

髪で空気の動きを表現


前方から後方へと流れる
空気の動きを考えて、
髪の毛を動かしましょう

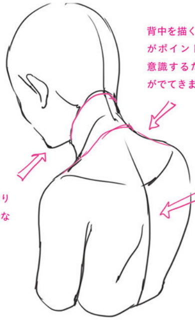

髪の毛が空気を含み、毛先
に向けて動く空気のようすを
描いていきましょう

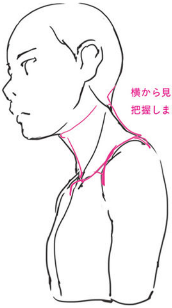
15 首の描き方

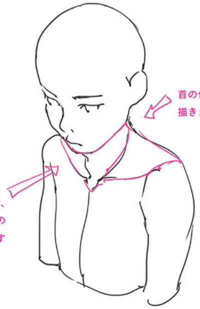
首を描いていく上で大切なのが、背中と肩にかけてのつながりです。首と背骨はつながっているので背骨を意識して描くことと、首から天秤状に垂れ下がる肩の流れを描くことでリアリティがグッと出てきます。

首と周辺の骨の関係が重要

鎖骨は首と肩をつなげる天秤のような役目をしています。鎖骨が折れてしまうと肩や手が動かなくなるのもその理由からみてもわかります。首まわりを描くときは、鎖骨も役割を知った上で描いていくと立体的な表現ができます。また、首は身体の体幹を担う脊柱（背骨）の延長上にあります。背骨とのつながりも意識して描きましょう。







日常の動きと首まわり

首をまっすぐ前に向けています。
後頭部から首筋、背中の流れは
イラストのようになります

首を回転

首を回すときには真横までは
行かずこのくらいの角度が回
せる範囲の限界です。それ以
上は、回そうとしても目を動
かすか肩を動かすというのが
自然な動きになります

自然に肩を前方に
出すことも

頭を上げたとき、肩を下げて首
の広がりを広くとっています。
このくらいが自然だと思います

首の長さを少し長く
描くと自然になります

首の長さを少し短く
描くと自然になります

首を前に突き出し
下に向けています

アゴ下の描き方

立体的な首まわりを表現するために、もうひとつ大切なのが「アゴ下」の三角形です。このアゴ下の三角形を意識するかしないかで首まわりの立体感が随分変わります。耳からアゴにかけての流れと首とアゴの付け根を考えて、立体的な三角形を描きましょう。

アゴを上げたときのアゴ下の三角形を意識して描いていきましょう

角度をつけると顔がゆがみやすくなるので正中線を引き、顔の中心をキープして描きましょう

口を開けた時のアゴ下

大きく口を開けたときや、後ろ姿もアゴ下の三角形を忘れずに意識して描きましょう。角度を変えることでアゴ下が見えるシーンは多々あります。柔軟にアゴ下を描くことで立体感のある頭部が表現できます。

口を開けるとアゴが下がることを計算して描きましょう

口を開けた時のアゴの角度に注意して描きましょう

耳の下から流れるアゴのラインを意識して、斜め後ろ顔を描いていきましょう

16 肩の描き方

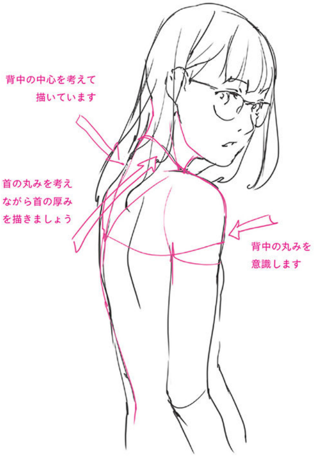
肩を描くときに大切なのが、肩の可動域を考えて描くこと。手を伸ばしたり引いたり、上げたり下げたりすることで肩は上下左右へと頻繁に動きます。その動きを意識することで自然な肩の動きが表現できます。

肩の動きを考えて描く

肩は腕を動かそうとする方向に移動します。腕だけが動いているわけではありません。肩と腕は連動していることを常に頭に入れておきましょう。肩と腕のつながりを理解すれば、腕の動きの可動域の表現も自然になり動きの幅も広くなります。大きなアクションではわかりやすいですが、日常の動きでは微細になるため、観察力をもって作画に取り組みましょう。

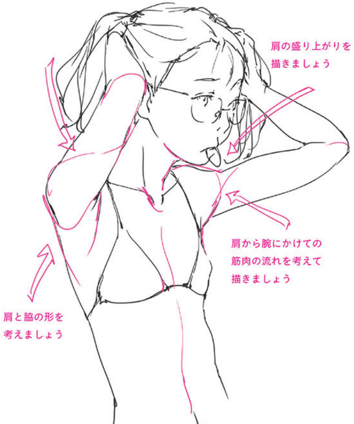
背中と肩の関係

後ろから見るときの首と肩の流れが重要です。



腕を上げる動き

体の形を考えて描いています。

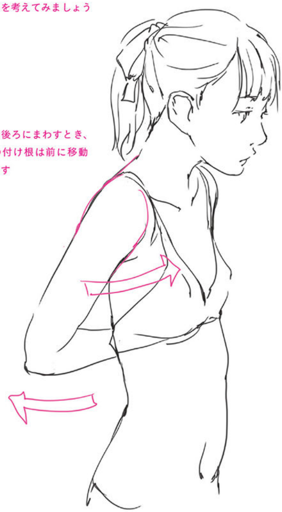


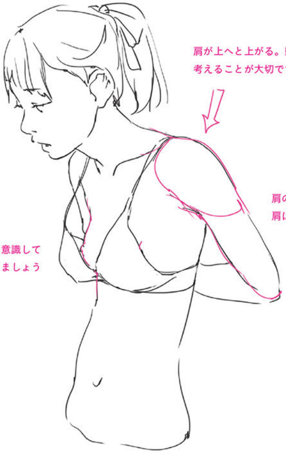
リラックスした状態

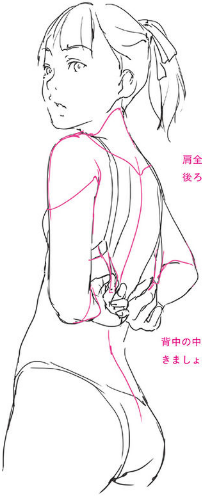
日本の多くの女性が、力を抜いたときに猫背になりがちだと言われています。そういった特徴を詳細に描くことで、リアリティが生まれます。逆に凛とした女性を描く場合は、背筋を伸ばして描く表現をします。

肩の動きを考えて描く

ブラジャーを着ける動作は腕と肩を動かします。衣類の着替えのシーンは、自然に動く関節を練習するのにも適しています。




肩が上へと上がる。動きを
考えることが大切です
肩の可動域を考えましょう。
肩は前後左右を広範囲に動きます
背中側も意識して
描きましょう


肩全体は
後ろに移動します
背中の中心を捉えて描
きましょう

視線はホックに
なるので下向き。その
ため背中が丸まります
フロントホックの場合は
肩まわりに無理な動きが
ありません
乳首の位置が内側に
寄っていきます

17 胸部の描き方

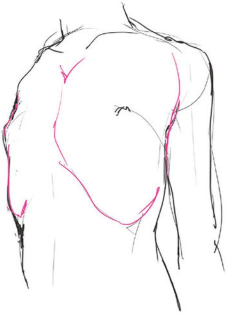
胸部を描くときに踏まえておきたいのが、肋骨の厚みです。肋骨を考えた上で、胸の膨らみに強弱をもたせることで立体感のある胸が表現できます。

肋骨の動きを考える

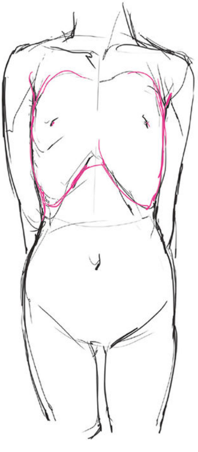
体を動かしたときの肋骨の動きを考えて描いてみましょう。体の動きを描くには背骨の動きを考えていくことが基本です。その背骨と直接つながっている肋骨は、胸部の動きの目安となる部位でもあります。背骨に沿ったしなやかな肋骨の動きを考えて描いていきましょう。肋骨を意識した胸部を描くことで上半身の動きがのびやかで自由な表現になるでしょう。

肩の動きと肋骨の関係

背中の肩甲骨を寄せると肋骨が開きます。肩を動かすことで鎖骨と肋骨が大きく動くことがわかります。

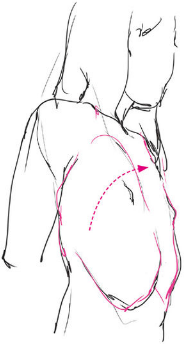


肋骨を考えて描くと、胸まわりの厚みとふくらみが想像しやすくなります

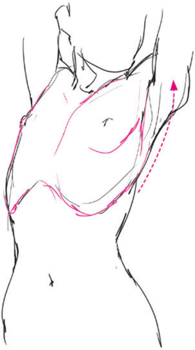


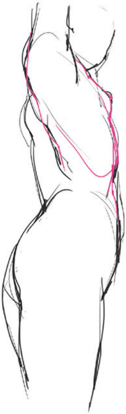
正面側面から見た肋骨を考えましょう

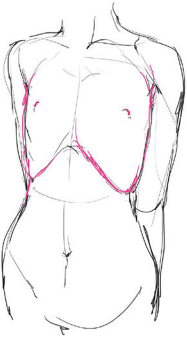
腕を上げることで、
肋骨も上へと移動します

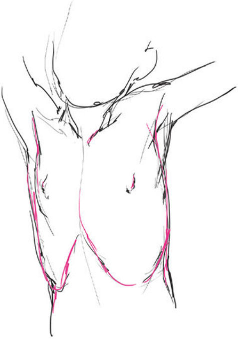


胸を張ることで、肋骨は
前方へ移動します









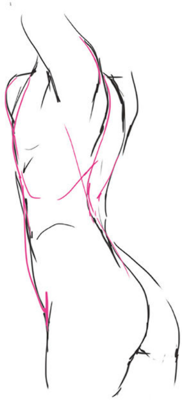
胸を張ったり、腕を上げたり下げたりするとき
の肋骨の動きを考えることが大切です

胸部の動きの流れ

肋骨の流れを考えつつ、下腹部につながる流れを考えていきましょう。
体の正中線を描くことで体の凹凸と流れを表していきましょう。

胸を張ったり背中を丸める動作での
体の前後移動を考えてみましょう

まっすぐ立った自然の状態ですが、
わずかに流れがあります

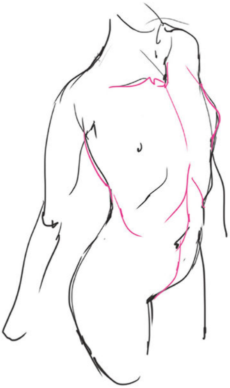


腕を上げたときの肋骨です。背骨からの
流れを意識して描いています

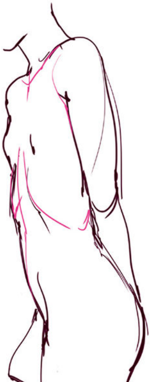
腕を背後に回した状態は、
肋骨が開いています

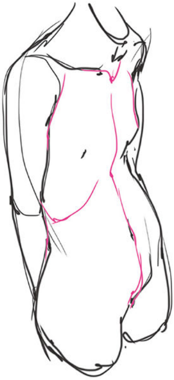
中心ラインを意識する

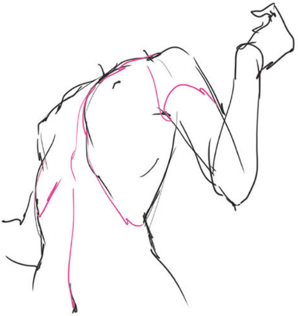
体の動きによって、中心のラインが流れるようなイメージになるよう描きましょう。



中心のラインを捉えるためには
体を立体物として意識します





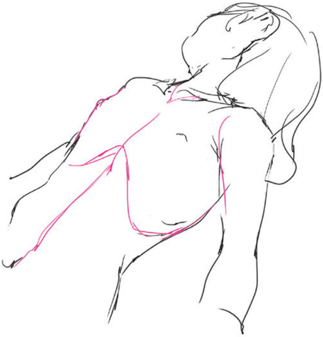


腰を引いている動きの場合は、お腹の出っ張りも考えた正中線を引きましょう

状況によって変化する胸部

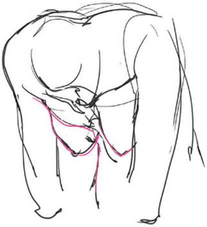
体の動きや体勢によって体の流れは変化します。体の動きに合わせた
胸部の変化を描いていきましょう。

横になると肩が下がるため、
少し胸を張ったイメージになります



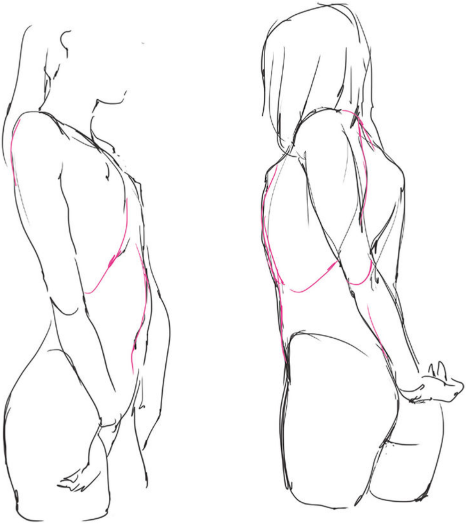
アオリの視点になる場合は
肋骨もその意識をもって
上半身に対して短めに描きます

横になった姿勢から少し胸を張った状
態になります。肋骨の厚みを意識して
胸の張りを表現していきましょう



前屈みになると
肩は前方に下がります

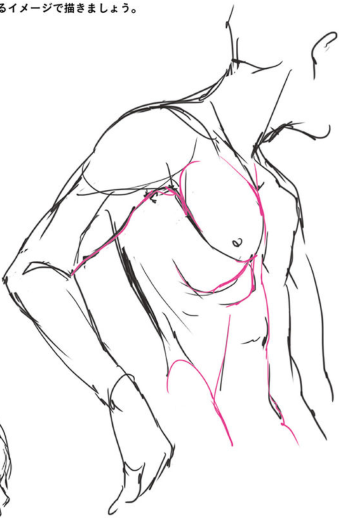
肩を前に移動させることで、
胸が内側に寄ってきます



肋骨を側面から見たようすです
肋骨のやわらかな曲線を描きましょう

男性の胸部を描く

男性の上半身を描く場合、基本的に女性よりも胸部の厚みがあります。また肩や腕まわりの筋肉量も多いため女性に比べ上半身にボリュームをもたせるイメージで描きましょう。

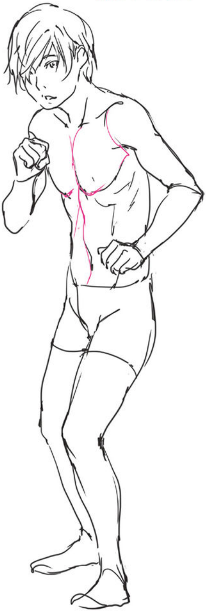


男性の胸部は、胸の筋肉（大胸筋）だけではなく肩まわりや、締まった腹筋を意識して描きます

腕組みをすることで、腕の圧迫により胸板は上部へ盛り上がります

力を抜いた状態での胸板はこのくらいの厚みが標準だと思います

上半身は背中の筋肉と胸周りの筋肉、
腹部の筋肉で形成されています。
少しの動きでも筋肉が現れるところを、
表現していきましょう



背中には意外と筋肉がついています。
筋肉による背中の丸みを
描いていきましょう

胸板を厚く描き、
腹筋部分は細く描くことで、
バランスのとれた体になります

18 背中の描き方

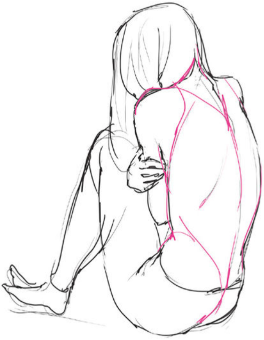
背中を描くときは背骨を意識して描いていきましょう。背骨を意識することで背中の中心や丸みなど動きの流れを表現することができます。

背中は曲線を意識する

背中の中心には背骨があり、その背骨を中心に筋肉が左右に広がっています。また、体の側面には筋肉がつきづらく、背中につく筋肉より小さめです。側面の筋肉と背中の筋肉とのボリュームの差を意識することで、くびれも描きやすくなります。背中につく筋肉が扇状になっていることを意識して表現し、背中の丸みを描きましょう。

女性の肋骨は男性に比べ細くて小さめです。女性らしい細くて締まった背中を描いていきましょう

肋骨の丸みを考えて
立体感のある背中を描きましょう

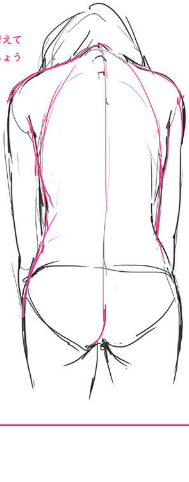


背中の上下を考えると、上部の方が下部に比べ曲がる角度が大きいです。下部は背中ではなく腰が曲がることでの曲がりが大きくなります

肋骨の形を考えて
背中を描きましょう

通常の体型であれば、
前屈みになったときに首に近い
場所にある背骨が浮き出ます

下から見上げた背中の形状です
背骨に沿ったくぼみを
描いていきましょう



背中の丸みを考えて
描きましょう

背骨を意識して背中を描く

自然な体の動きを描くとき、大切になるのが背骨の流れを考えた体のひねりです。動こうとする方向に体をひねるなど自然な動きを描きましょう。

体の向きと流れを考えて描いていきます

体をひねったときの肉の動きを考えて描きましょう

衣服を着ていても背中の中心を考えバランスのとれた後ろ姿を描きましょう

背中の丸め具合も
自然さを表すために
大切なポイントです

少し捻らせた背中の
表現を考えて描きましょう

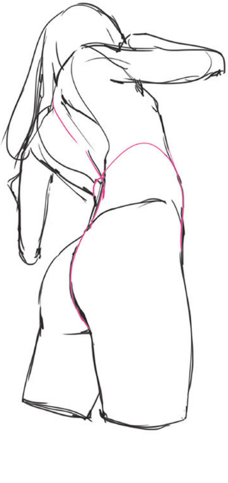
上半身の重心を前に
移動させています
この位の背中の丸め
具合が自然です

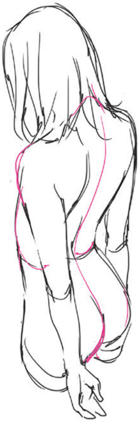
19 腰・くびれの描き方

腰のくびれを描くときは腰を輪切りに考え、腰の形状を描き表すことが大切です。正面から見る腰のくびれだけでなく、上下から見たくびれやひねりを加えた形を考えて描きましょう。

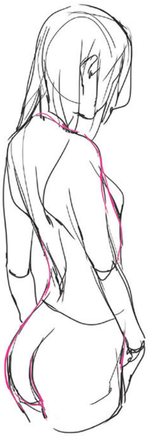
常に立体的な腰を意識する

体を描く上で、体全体のバランスの目安を腰に設定することで、バランスのとれたポージングが描きやすくなります。上半身と下半身を違和感なくつなげて描くときに、腰の角度や高さなどでバランスを見極める目安になるからです。縦の流れの背骨と横の流れの骨盤の接点でもある腰は体を描く上で大事なポイントになります。





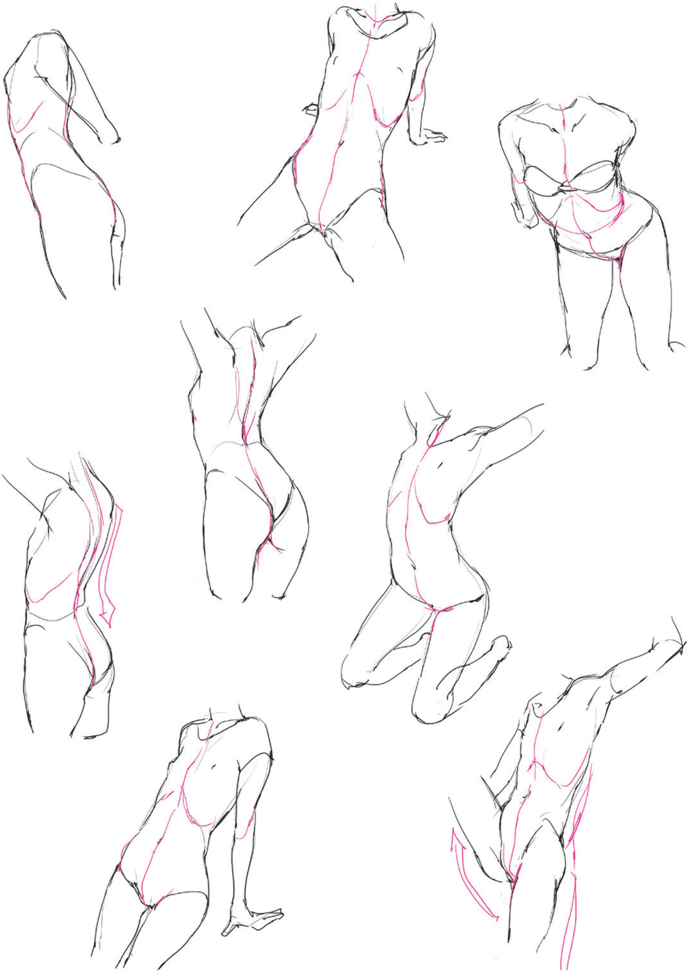
上半身と下半身の流れを
考えて描きましょう



女性の体を描くときには、砂時計のよう
に中心になるほど細くなる腰を常に頭に
イメージして、直立した時に少し腰が前
に出るという、人間の物理的な要素を盛
り込んで描くことが必要になります

動きから見える腰、くびれ いろいろ

前ページで解説した、腰の角度と上半身と下半身のつながりをさまざまなポージングのイラストで、動きや角度で変わる腰の形を見ていきましょう。



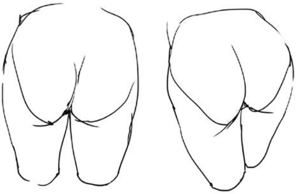
20 お尻と骨盤を描く

お尻はあらゆる角度で見え方が変わってきます。まずは骨盤を意識してあらゆる方向を描いてみましょう。そして、立ったときのお尻と座ったときのお尻の違いを描き起こしてみましょう。

前後左右あらゆる方向の形

腰やお尻は前後で形が異なります。言ってしまえば前後左右ですべて形が変わるわけです。まずはその形を頭に入れるための勉強をしていきましょう。股の開き方や可動域、下から見た形など腰だけでも色々な情報が必要になります。描けば描くほど情報も頭に入り、あらゆる角度が描けるようになりますので根気強く頑張りましょう。

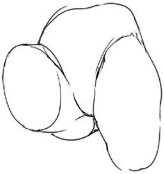
後ろ



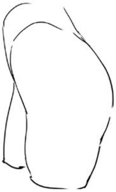
斜め下

正面

前下



側面



骨盤の広がりを考える

あぐらをかいたポーズは骨盤が一番広がった形でもあります。あらゆる方向で見る骨盤の広がりを描いていきましょう。

あぐらをかいた姿を描く場合、足の付け根と膝の奥行きが一番難しいと思います。あぐらをかくときの股間前にできる三角形の空間を考えて描くと、少しは理解しやすいのではないでしょうか

正面

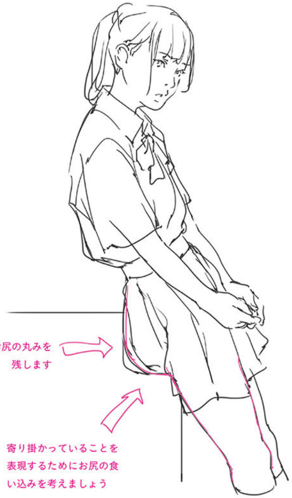
右横

左横

後ろ

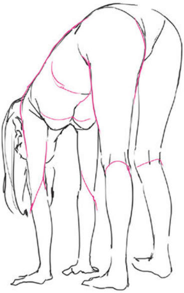
食い込みを意識して描く

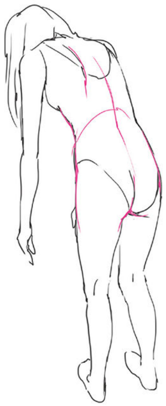
お尻から太ももまでの流れを意識して、太ももやふくらはぎの食い込みを描いてみましょう。ポーズによって変わるお尻の形状を考えて描きましょう。



動きと角度から見える骨盤の動きを描く

動き方や見る角度により骨盤の角度や動きは変わります。
動きや角度に合わせた骨盤の傾きを描いていきましょう。





前屈みになると自然とお尻を突き出す形になります。手をついた手元と平行になる足先を意識して描きましょう

お尻へと食い込むスパッツを描き、
形のいいお尻を演出しましょう

手前の足と奥の足の段差で
腰の奥行きを表現します

21 二の腕の描き方

女性の二の腕を描くときに大切になるのが、肩からのつながりと流れに沿った腕の丸み、関節部から曲がる腕の形状と方向などです。やわらかい二の腕の自然な動きと流れを描いていきましょう。

二の腕の曲線と関節

男性の筋肉量が多い二の腕に比べ、女性の二の腕の魅力のひとつが腕の丸み。丸みのある腕の表現と、肘の関節部の曲がる方向を的確に捉えるのが腕を描くことがコツです。男性の場合は筋肉をしっかりと意識して描くことがポイント。体型を意識して描く場合は、女性でも男性でも、筋肉の上にある脂肪の厚みを意識しましょう。

二の腕の角度を意識する

角度の違いで見えてくる二の腕の表現を考えてみましょう。

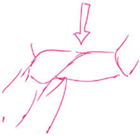
腕をやや上げた角度だと二の腕は手前に伸びる形になります

この角度だと二の腕は真横になる形になります

HINT

肩の山なり（筋肉）を意識する

腕は肩から手首まで、筋肉がいくつも重なり合ってできています。筋肉の構造を理解すれば違和感のないアウトラインを描けるようになります。



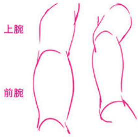
肩は向きによって、見え方が変わります。このように横向きの場合は、肩の山なり部分を最初に考えて描いていくと描きやすいですよ

腕を手前に伸ばした時の腕・肩の丸みを考えて描いていきましょう。基本は円筒でできており、肉付けしていくイメージで描きます

HINT

遠近がある腕を描く

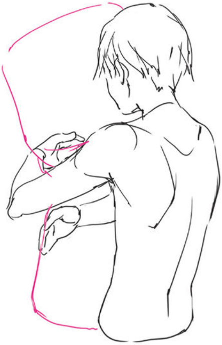
腕を基本的に上腕と前腕の2本の円筒として描くとイメージがつきやすくなります。つながった円筒に対し、筋肉を肉付けすることで腕のディテールを表現するとよいでしょう。



抱きしめたときの二の腕

抱きしめたときの二の腕の動きと形を、本来は見えない奥の二の腕の形もわかりやすくするため透視図でまとめました。左右両腕の重なりも考えて見てみましょう。

抱き抱える布を女性などに置き換えて考えてみてください。
男性の腕の回り方など見えない所が見えてくると思います



同じ位の背の高さで正面から抱き抱えるイメージです

男性の場合は、女性より背が高い場合が多いので、高い場所から抱く形を考えて描きました

男性と同じ高さ位で抱き
抱えるイメージです

男性より低い位置から
抱き抱えるイメージで
描いています

どちらもぶら下がる
イメージで抱き抱えています

22 肘の可動域と角度

[肘は動きによって形状が変わります。曲げたときと伸ばしたとき、前方から見たときと側面から見たときの違いを一緒に見ていきましょう。]

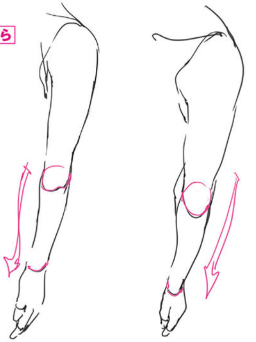
肘の可動域を理解する

肘の可動域は自分で試すと体感してわかると思います。どこまで動くか試してみるのは一番良い方法です。その腕を動かしたときの胸の流れや形、肩の高さや位置感覚など、肘の可動域以外にも気付けるポイントがたくさんあります。例えば実際に動かしてみると、幅広く動くことができますが、ある一定の方向には曲がらないことに気づくと思います。

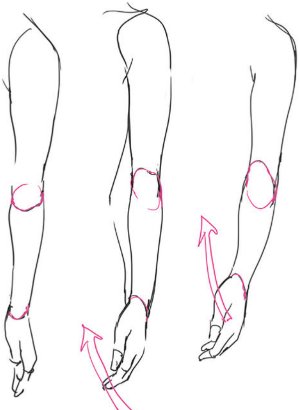
関節部分の構造を考えて描く

肘関節部分の方向と、それに合わせて腕の丸みを描いていきます。基本的な腕の形を考えて描きましょう。

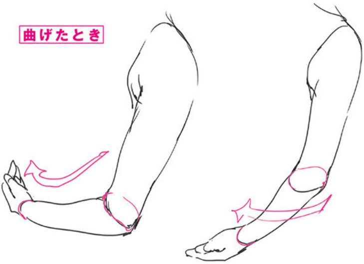
上から

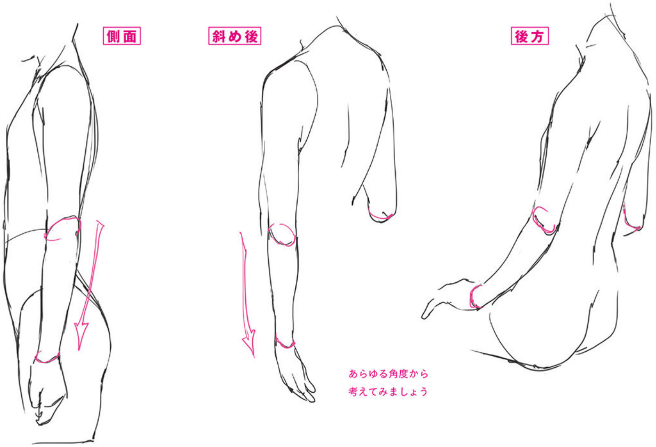


前方から



曲げたとき

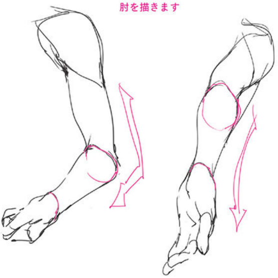



側面
斜め後
後方
あらゆる角度から
考えてみましょう

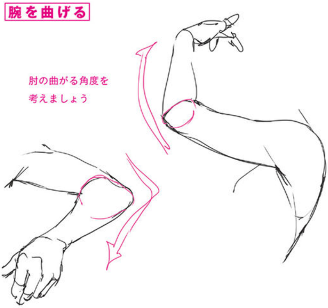
真っ直ぐ腕を上げているようす
です。腕の丸みと肘の向きを考
えて描いています
布のくぼみがあると立
体的になりますよ
合わせて風の表現も
描いてみました

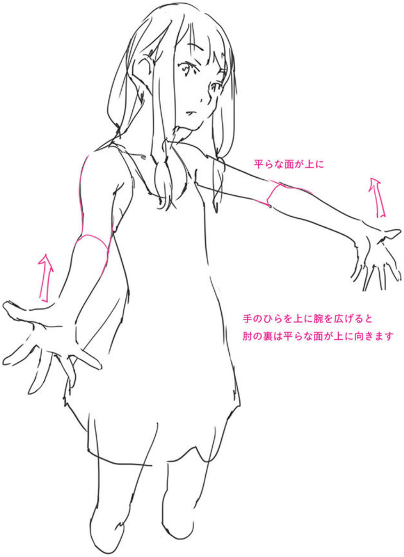
腕を伸ばす

腕の伸びる方向を考えて
肘を描きます



腕を曲げる

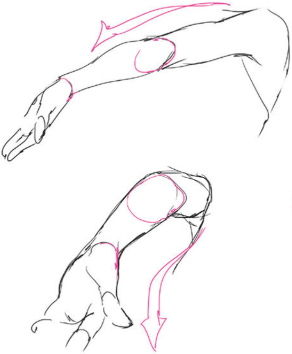


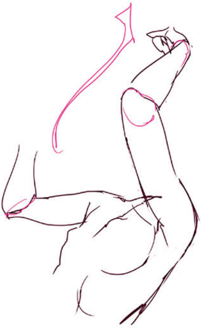


手の甲を上に向けると肘の部分は
平らな面が横向きになります

角度の違い

肘の曲がる角度の違いを考えます





腕を胸元で抱きかかえるとき、肩を傾けることで、肘は右手と左手で上下に移動することも可能です

横から見ると肘の部分が外側に向きます

上から見るとこんな感じです

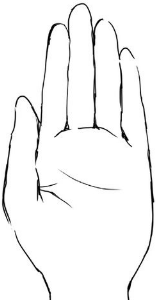
体の前で合掌すると肘は外へ広がります

23 手の描き方

手の形は４方向から見ても異なります。指先の動きや関節の曲げ方による違い、さらに状況により形が異なるなど、難易度が高いパーツですが、理解して描けば描くほどに楽しいパーツです。

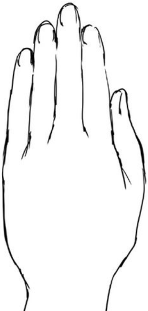
自分の手を描こう

手は難易度が高いパーツといえど、自分の手元が参考にしやすいのが最大のメリット。自分の手が一番の参考資料です。まずは自分の手を描いて練習をしてみましょう。手の構造や形を捉えるコツを習得するのが一番ですが、あらゆる角度の手を描いて練習をしていけば自然とコツが掴めるようになるでしょう。



手のひら側

どんな体型でも、手のひらの厚みやふくよかさはひとそれぞれです。



手の甲側

体型や年齢が出やすいのが手の甲。指の長さも重要です。

親指側

親指の付け根は大きく盛り上がります。

小指側

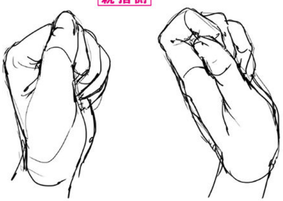
指は五本ありますが見え方によっては当然隠れるので、すべての指を描く必要はありません。

あらゆる角度から描いてみる

手の握り方や角度を変えて描いてみましょう。
一度描いておけば今後の参考にもなりますよ。

手のひら側

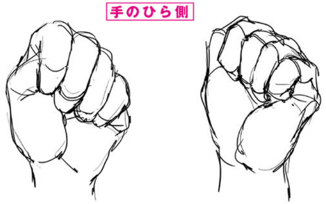
親指側



小指側

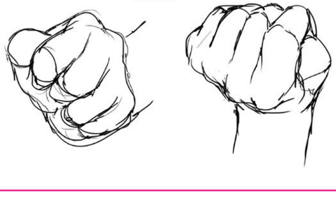
手の甲側

手のひら側



親指側

拳側



親指を指の中に入れる表現

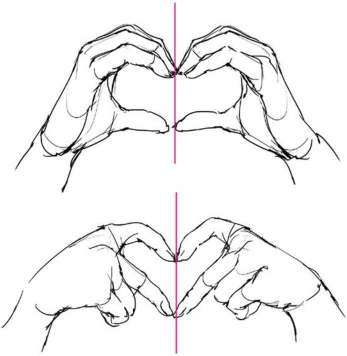
親指を指の中に入れると、内気な子のイメージになります。内気な子を描く場合親指を入れて描いてみましょう。

両手の角度とバランスを考えて描く

両手を描くときはバランスを考える必要があります。両手の向きや重なり具合や距離感を考えて描いていきましょう。

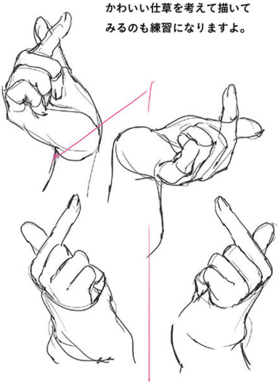
ハート

こんな見せ方だと片方を描いてコピペでも描けますので楽チンです。

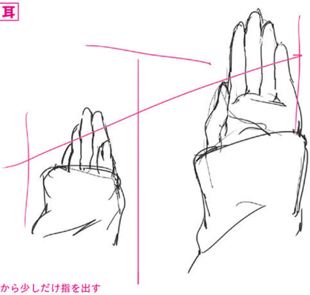


小さいハート

かわいい仕草を考えて描いてみるのも練習になりますよ。



うさ耳



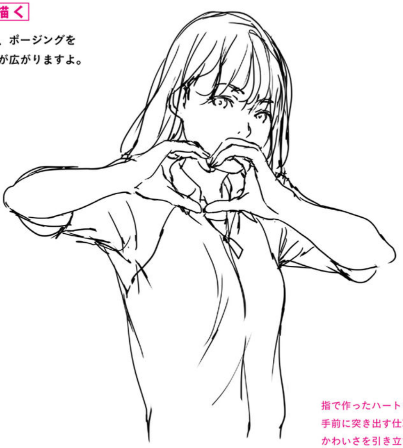
袖から少しだけ指を出す
萌え袖もかわいい

ハート

左右非対称のものは、相互の
中心を考えて描いていきます

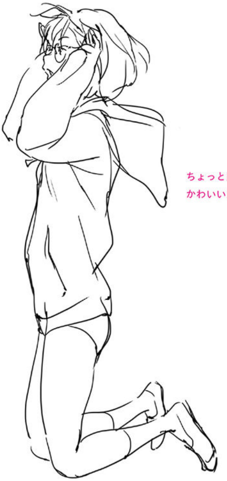
手の表情を意識したポージングを描く

手の表情をどうしたらよりかわいく見えるかなど、ポージングを踏まえた絵を考えて描いてみましょう。表現の幅が広がりますよ。



指で作ったハートを
手前に突き出す仕草が、
かわいさを引き立てます

顔の横に手のひらを置くことで、
かわいいウサギの女の子ができ
上がります



ちょっと跳ねてみても
かわいい動作になりますよ

24 太ももの描き方

女性を描く上で太ももは大切な箇所になります。太ももに色気や躍動感など、形状を理解した上でこだわりをもって描くことで、女性の人物表現の質の幅が広がります。

足の形を意識する

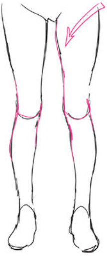
女性の魅力的な太ももを描くときに大切になるのが、美しい曲線など魅惑的な要素はありますが、まずはきちんと足の形を認識しているかどうかが重要です。太ももはシンプルゆえに、肉の付き方やスネとの長さのバランスなどが狂うと違和感が出やすいパーツです。肉の付き方に男女差はあまりないので、自分の足を参考に構造を理解して描きましょう。

ヒザにラインを入れる

足の曲がる方向や足の丸みを考えるヒントとしてヒザにラインを入れましょう。

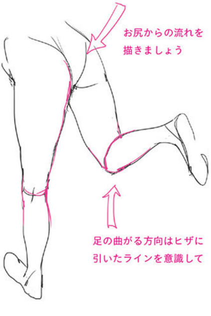
ヒザが八の字になる感じで描いていきます

太ももの
ふくらみを
描きましょう



足を組む場合は、ふくらはぎのつぶれを表現して描きます

お尻からの流れを描きましょう



足の曲がる方向はヒザに引いたラインを意識して

ふとももの膨らみを意識して描く

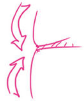
ポージングによる太ももの膨らみを表現していきましょう。太ももの潰れ方や丸みなど魅力となる要素を散りばめていくことが大切です。

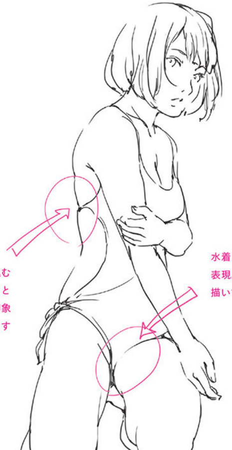
足を組んだときの太ももの膨らみと潰れ具合が、太ももの色気となります

衣類の食い込み

HINT

衣類が肉に食い込みます。





水着が肌に食い込むようすを表現するとややふくよかな印象に描けます

水着と肌の境の食い込みを線画を消して表現。水着が肉に巻き込まれるようすを描いていきましょう

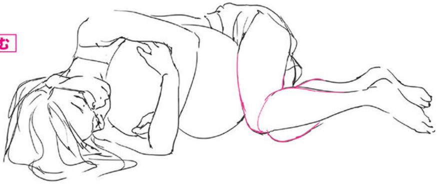
HINT

水着が食い込みます。

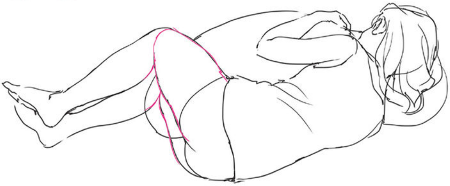
シチュエーションによる太ももの表情を描いてみる

状況によって変わる太ももの表情を描いていきましょう。太ももで物をはさんだり、異なるシチュエーションの太ももを想像してみましょう。描く角度によって変わるパースを意識するのがポイントです。

寝転び太ももで枕をはさむ



足を丸めた時のかわいい太ももを描いていきましょう。
膝を上下にずらすことで、かわいさが生まれてきます



太ももではさむ

股間に挟んだアイテムによって太ももが潰れるようすを描きましょう

足を伸ばしたとき

丸みのあるかわいらしい
長い足を描きましょう。
足のつっぱり感が
リアリティさを演出します

正座をしたとき

足を曲げたときの太ももが
はち切れそうな張りを描き
ましょう

アオリでパースがついた太もも

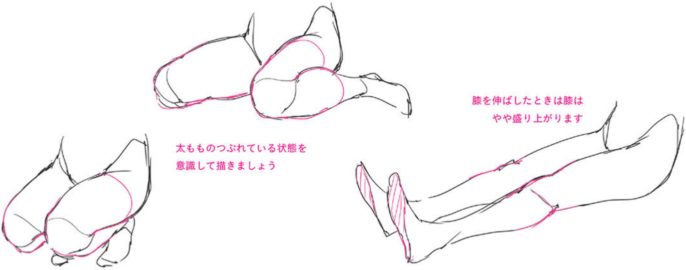
手前に伸びて見える太ももの
筋肉を意識して描いていきましょう

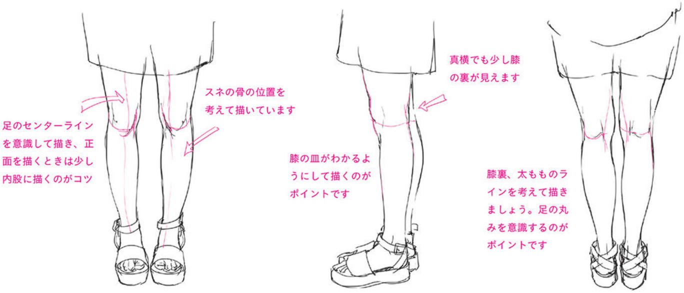
25 膝を考える

膝の形状のほか、関節部分の可動領域を理解することで、動きのしなやかさも変わってきます。自然でかわいい膝の表情を表現しましょう。

基本的な膝の形状と曲がりを考える

膝の形状と曲げ方を考えてみましょう。膝を曲げたときの太ももやふくらはぎの重なり方で、足を曲げて太ももとふくらはぎが重なるとき、どちらの線を残すのが自然なのかなど、気になるポイントを描いてみました。また、膝をどのように描いたらよいのか考えるときは、補助線をつけてみましょう。





膝が曲がる角度を意識する

膝は曲げれば曲げるほどなだらかな曲線になり、椅子に座ったときの角度で膝の骨（膝蓋骨）があらわになります。足が細い人ほど、膝の出っ張りが目立ちますが、イラストではデフォルメされて描かれないことが多いです。

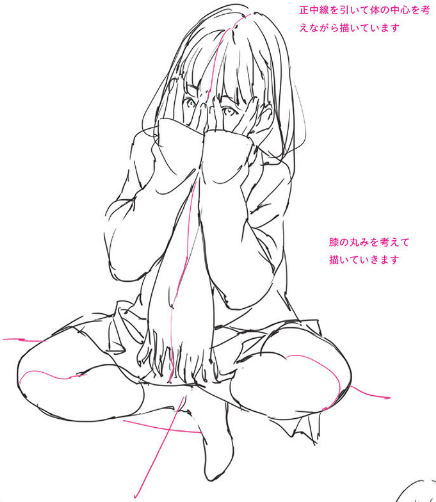
膝の丸みと太ももの
潰れを意識して

手前に伸びる足の立体感を
膝の丸みで表現します

潰れた太ももとふくらはぎに比べると、
膝の皿はひとまわり小さくなります

膝が曲がる方向を意識する

動きやポージングで膝の表現も異なります。膝が曲がる方向を一番に考え、
状況にあった膝の表現を描いていきましょう。



後姿でも膝の位置は大切です。
膝から伸びる足先の立体感を
描いていきましょう

歩くときの
足の前後運動による
膝の前後位置の差を
描きましょう

走りの膝を
見てみましょう
膝を曲げ体重を
支えていきます

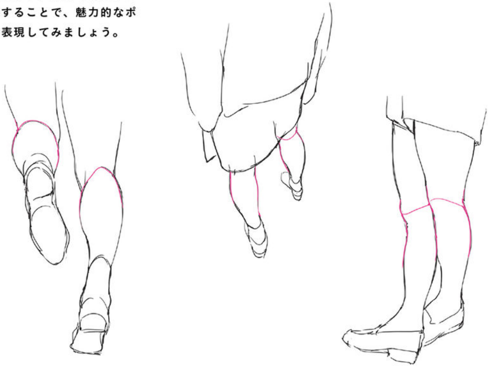
26 膝裏とふくらはぎを描く

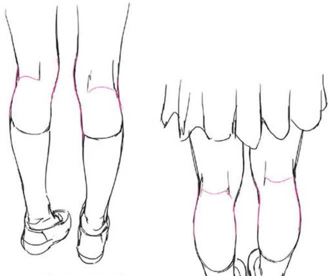
女性のふくらはぎは、張りや丸みなどの男性のふくらはぎ表現にはない曲線があり、とても魅力的な要素が含まれています。ふくらはぎの形状を理解して、かわいく魅力的なふくらはぎを表現しましょう。

裏面の魅力を表現する

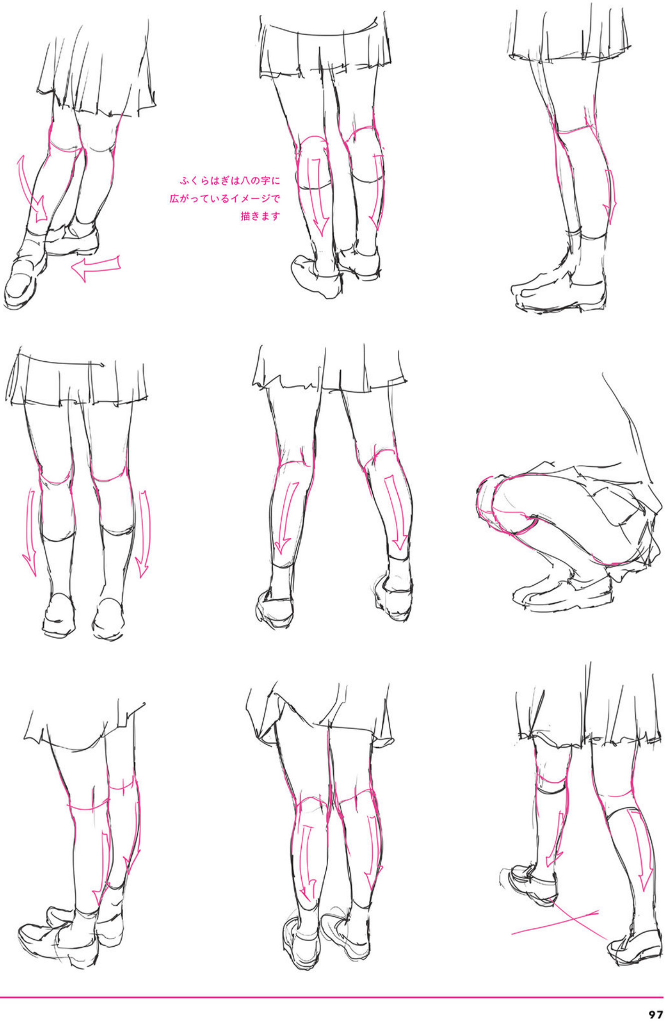
足の魅力は足の前面だけではありません。裏面にも膝裏やふくらはぎといった魅力ポイントがあります。膝裏の形状やふくらはぎの丸みなどをリアルに表現することで、魅力的なポイントに変わります。裏面の魅力を表現してみましょう。

角度や動きによるふくらはぎの丸みを描きましょう



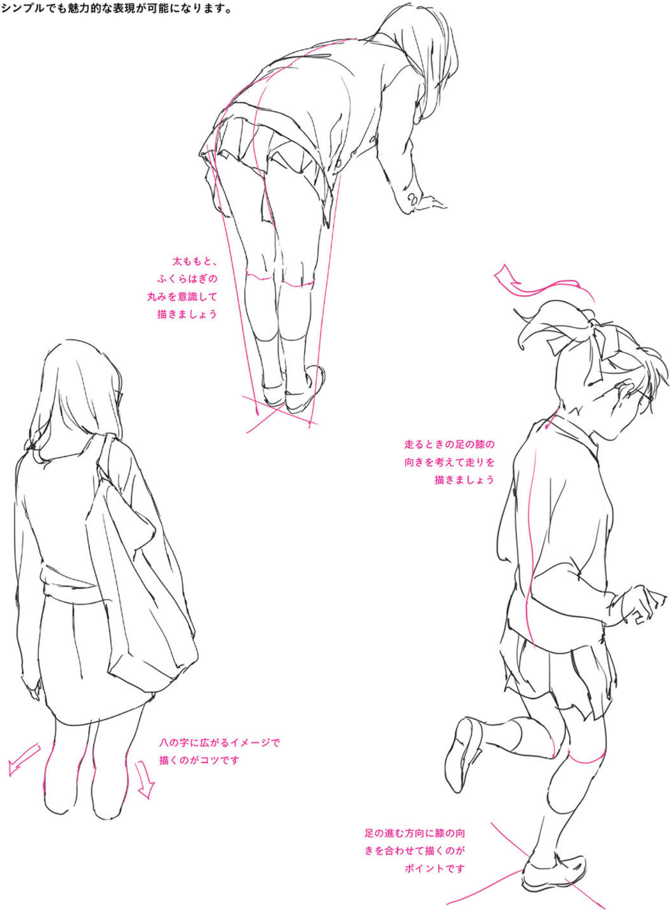


フカンで見るとふくらはぎの丸みがよくわかります


ふくらはぎは八の字に
広がっているイメージで
描きます

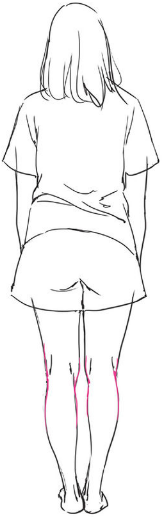
シンプルにかつ魅力的に

膝とふくらはぎの形状を的確に捉えることで、
シンプルでも魅力的な表現が可能になります。



自然に立つ立ち絵でも
ふくらはぎの魅力は
伝えられます

横から見える
ふくらはぎの
膨らみを
描きましょう



真後ろからふくらはぎを見ると、
少し外へ向いています

HINT

膝裏のハの字の線を描かないことでストッキングを履いている表現ができます。

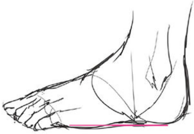
斜めでもふくらはぎは
少し外へ向けることを
意識して

27 足首の描き方

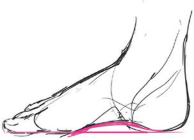
やわらかくて動きのある足を表現するには、足首なしでは表現しきれません。体全体を支える力強い面を持ちつつ、細くしなやかな一面も持つ美しくてシャープな足首を表現していきましょう。

足首の形状と動きを考える

足首の動きを考えてみましょう。足首から先の動く箇所は足首の付け根と、指の第一関節が曲がります。また、くるぶしで足にかかる荷重を分散させています。足首は大きく動くものの、指先はほかの関節よりも小さいですが、微細な動きや足首の上下左右の角度などわずかな動きを表現することで、生きた人物像を描くことができます。



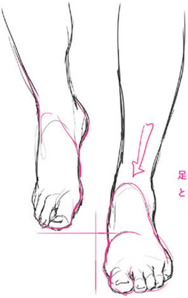
外側



内側

足の内側と外側の形は同じではありませんので、しっかりと形を描きましょう

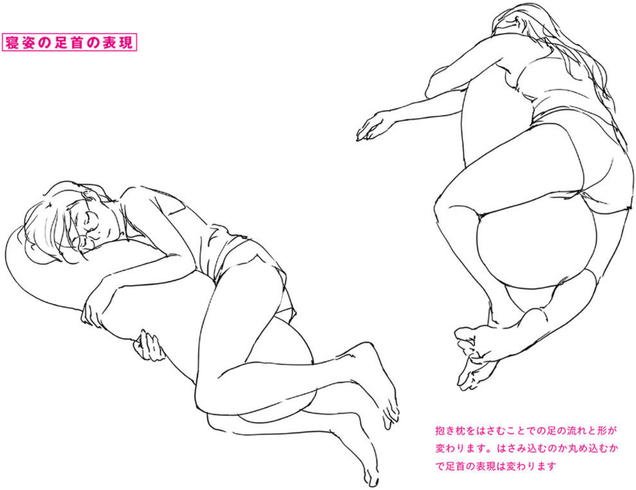
地面を意識して描く



足の甲は三角形で考えるとわかりやすいです

アキレス腱を描くのに腱の流れは左のような形で描くと考えやすいですよ

寝姿の足首の表現



抱き枕をはさむことでの足の流れと形が変わります。はさみ込むのか丸め込むかで足首の表現は変わります

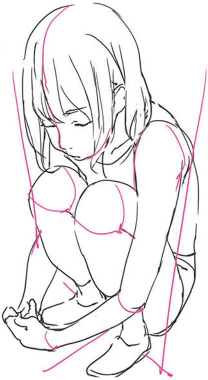
横になる角度や向きでの足首の表現はさまざまです

しゃがんだ時の足首を角度を変えて考える

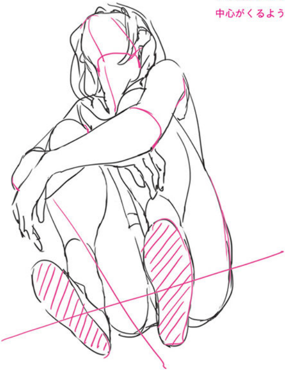
足首の形や地面の接地面を理解するために、いろんな角度の足首を描いてみましょう。最初は見えない部分のイメージをするのが大変かもしれませんが、自分でポーズをとってみたり、イメージしたりして描いてみましょう。ちなみに、しゃがむポーズはアジアンスクワットと言って、アジア人以外は苦手とする動きです。

どこからの目線か、またフカンの角度によりますが、くるぶしの出っ張りを忘れずに描きます

フカンでも丸みを大切にしましょう



だいぶ上からのフカンの見え方です。足下と体幹が垂直になっています。膝から垂直におろしたところに、足首の中心がくるように描きます



アオリで描いた場合は、しゃがんでいる足首はほぼ見えませんが、アキレス腱が伸びきった状態を意識して描きます

見えない足首を表現する

少し概念的な話になりますが、足首に限らず見えない部位でも、姿勢全体や、周辺の体の部位のようすで表現しましょう。

しゃがむ姿は体の丸みが
大切になります

ほぼ足首は見えませんが、太腿やふくらはぎの肉の潰れている表現から足首に体重がかかっている印象を伝えています

かかとで体を支える
イメージで描きます

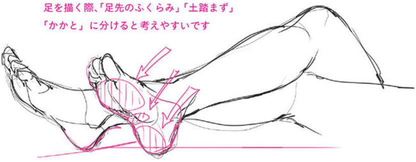
少し動きを加えた
場合です

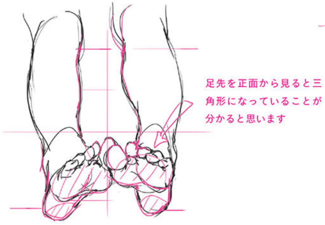
28 つま先の描き方

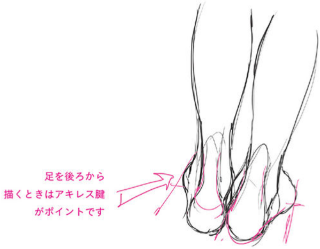
つま先を描くときは、足の指だけに捉われず、足先全体の構造を考慮して描くことで違和感がないものになります。

つま先の形状を知る

魅力的なつま先表現をするには、まずは形状を勉強しましょう。足の甲からつま先にかけての三角形の形状を考えて描いきましょう。また、足の裏も人それぞれの形はありますが、基本的に地面につく場所とそうでない場所（土踏まず）を意識しましょう。足の裏にアーチがあることで歩く時の衝撃を和らげたり踏ん張ることができています。







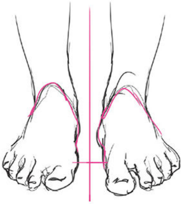
つま先を魅せるシチュエーション

日常生活の中で、つま先の魅力が伝わる場面を集めてみました。

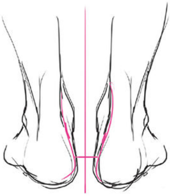
ペディキュアを塗る場合、人それぞれの塗り方による違いを表現しましょう

正面から足先を見ると、指が短い円筒で、かつ丸みを帯びています。小さなボールのように描くとよいでしょう

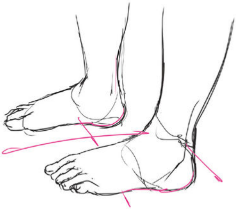
足首を少しずらして組む仕草がプライベート感を演出します。指先の動きで起きているようすを表現しています



足の正面を描くときは、
甲の盛り上がりがポイントです



足の後方を描くときは、アキレス腱、
くるぶし、かかとをしっかり区別し
て描くことがポイントです

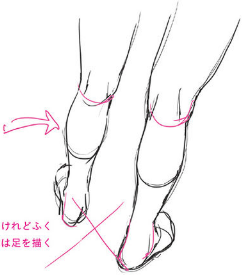


足には必ず重心がかかります。
この絵では、手前の足に重心が
かかっています。奥の足は軽く
地面に接しているイメージです

左右の足をくっ付けて考える
と、手前と奥の足の形状により
見え方が変わりますので、気を
つけて描きましょう

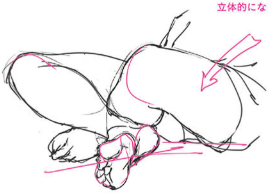
足の甲は三角形を
イメージして
描きます

かかとのふくらみを
表現しましょう



足先には関係ないけれどふく
らはぎのふくらみは足を描く
うえで大切です

あぐらを描くときは足の返し
を考えて描くようにすると
立体的になります



浴衣から覗く足先の色気

浴衣から覗く足先の色気を集めてみました。
日本人ならではの浴衣の色気を描いていきましょう。

浴衣はお尻のラインが
見えやすいです。
そこから覗くつま先は浴衣の
色気を演出してくれます

浴衣姿で下駄を履く
足先は和服ならではの色気です

浴衣から覗く素足は
女性を美しく見せてくれます

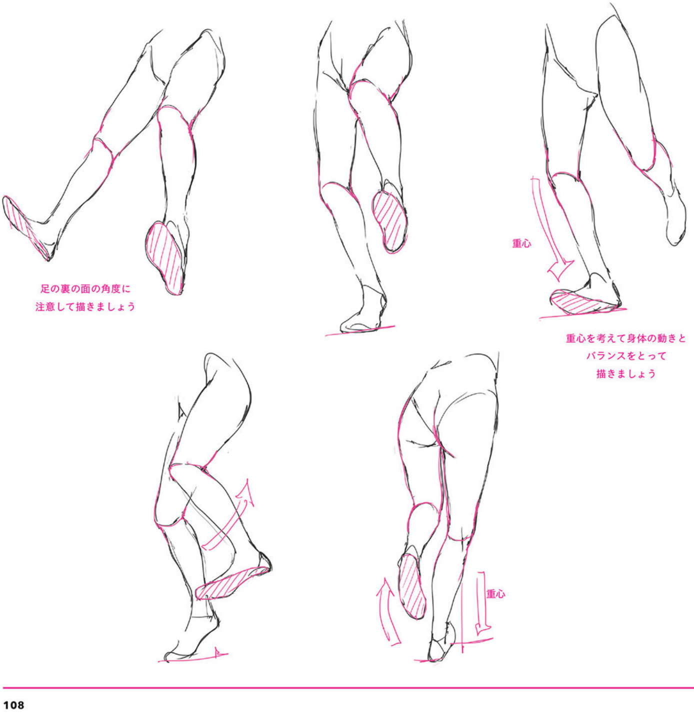
浴衣を捲り見える足は、
美しくてドキッとさせる
演出になります

29 足裏の描き方

足裏を描くことで、立体的で動きのある表現が可能になります。動きや角度に合わせた足裏の表現を考えていきましょう。

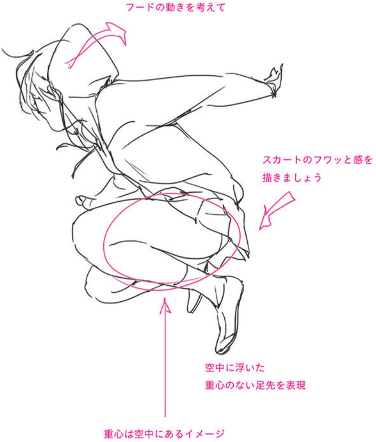
立体的な足を描くための必要条件

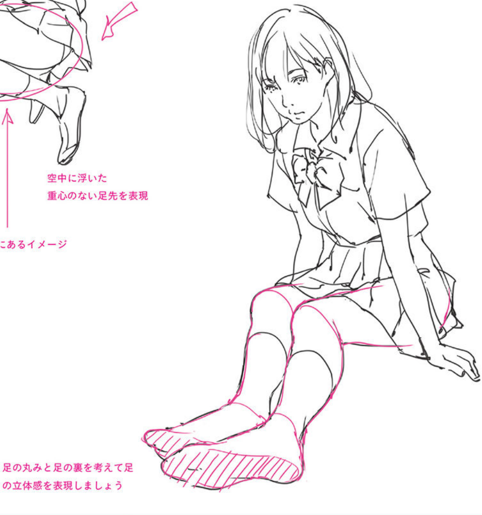
足の表（甲）と足の裏を描き表すことで足先の厚みを表現することができます。足の甲だけ、など片面だけでなく両面を認識することで表現豊かな足先を描けるようになります。足の裏を違和感なく描けるようになるためには、足首の可動域（P.100）を理解しておく必要があるので、描いて違和感を感じたら足首まわりをチェックしてみましょう。



動きのある足先の表現

角度に合わせた足首の表現を考えましょう。基本的に靴を履いているときは足の裏は平面表現にしています。家の中などで素足になると足先（P.104）の動きがあり、のびのびとした表現になります。





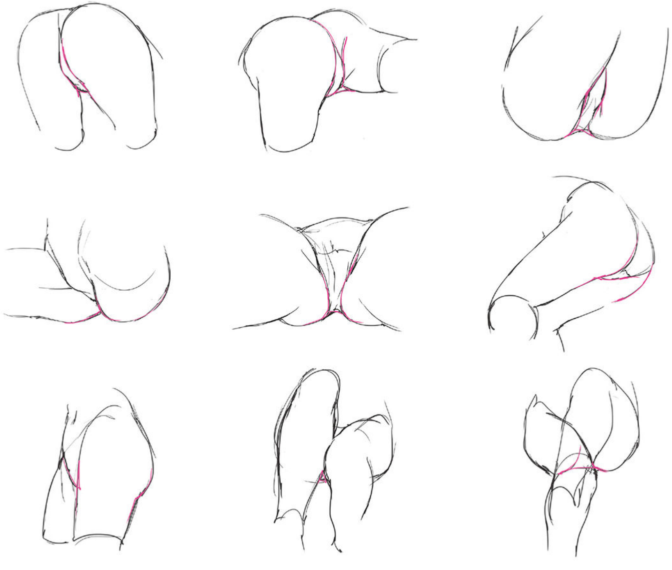
30 足の付け根の描き方

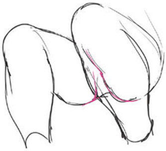
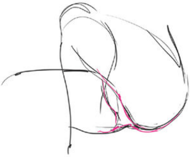
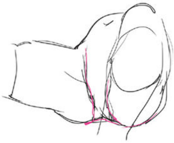
足とお尻の付け根の形状や動きを理解することで自然な股間が描けるようになります。魅力的で色気のある股間の表現を考えましょう。

可動域を認識した足の表現をする

足の付け根や動きを考えることで足の可動域がわかってきます。足の可動域がわかれば足の表現にも広がりが見えてきますし、足の付け根とお尻を同時に考えることで色気のある表現の幅も広がります。

パーツとして見る股間



自然で無理のない足の付け根

パーツを参考に無理のない自然な足の付け根を描きましょう。

座りポーズのお尻から太もものへのふくらみを描きましょう

座ったとき前方から見る潰れかかった太ももの丸みと足の付け根に向かう凹みを表現します

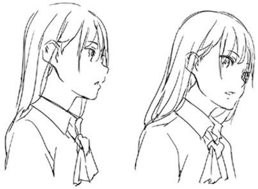
立ち姿のときに見えるやわらかな恥骨のふくらみを表現しましょう

他人の作品を真似ること

[作家の絵柄の癖を真似る怖さ]

あなたが絵を始めるきっかけは何でしたか？　おそらく、好きな漫画やアニメの影響を受けて始められる方が多いと思います。漫画やアニメなどの作品にはそれぞれ作家がいらっしゃいます。その作家の絵柄を真似、絵を描き始める方も少なくないと思いますが、そのとき注意すべきことがあります。これは私も経験したので、私も含めて言えることなのですが、その作家の絵柄を真似てきたことで、その作家さんの癖まで真似てしまうこと。最初は訳もわからずその作品が好きだから、そのキャラが好きだからという理由で、その作品の模写から始めます。そしてその作家さんの癖でもある少しのデッサンの狂いまで真似てしまい、その狂いに気がつかず自分の癖になってしまうことが一番怖いのです。なぜなら、作家の絵柄によるデッサンの狂いは作品の味になりますが、あなたにとっては、ただのデッサン狂いになるからです。

そのデッサン狂いを回避する方法は、一人の作家さんの作品だけでなく、色々な作品を目にすることです。多くの作品を目にすることで、一つの作品にとらわれることなく、絵柄のデッサン狂いにも気がつくはずです。そこをよく注意した上で好きな作品を真似るなど、上達に向けて取り組みましょう。



CHAPTER-3

性別・個性・世代を描き分ける

31 キャラクターを作る／**32** 自然な表情を描く

33 やわらかい体の流れ **34** 体の厚みを意識して描く

35 角度を変えて描く／**36** 体型の違いを考える

37 中年男性を描く／**38** 中年女性を描く／**39** 老人を描く

COLUMN プロとアマの考え方の違い

31 キャラクターを作る

［ これまで学んできたことを集約して形にしてみましょう。あなたのこだわり要素を盛り込んだ、オリジナルキャラクターを作ってみてください。 ］

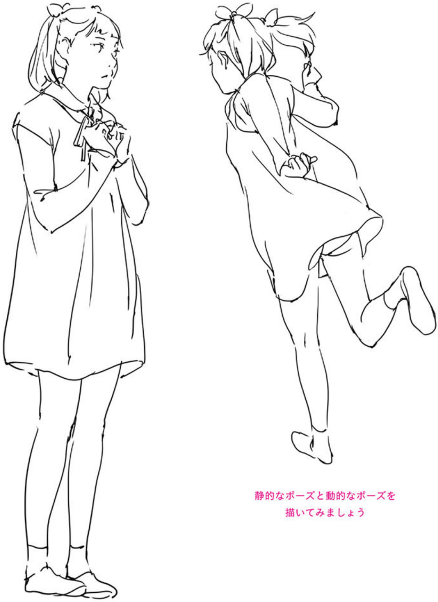
オリジナルを考えるには

これまで学んできたキャラクターの姿を形にしていきましょう。基本のアイレベルや体の重心、バランスやそれぞれのパーツのこだわりポイント、表情や背格好などあなたのこだわりを盛り込んでみましょう。ここでは、一人の少女をあらゆる角度、動きで描いてみました。キャラクターを考えたら、あらゆる動作や表情を描いてみましょう。

キャラクターを構築する

まずはキャラクターのイメージを描きます。頭部を描いて顔のバランスや特徴、性格などキャラクターの細かい設定を考えていきましょう。それに合わせて立ち絵と動きを想像していきます。

顔を描いて、どんなキャラクターを描きたいか考えてみましょう



静的なポーズと動的なポーズを描いてみましょう

キャラクターに表情をつける

ここからはこのキャラに表情をつけてみましょう。頭のなかでキャラクターを動かし、表現してみます。

立ち姿のほかに寝姿や座っている
姿を描いたり、色々な角度を想像
し表現しましょう

32 自然な表情を描く

人にはいろんな感情表現があります。オリジナルキャラクターを形にしたら、次はキャラクターに生きた表情を吹き込んでみましょう。

自然な表情とは

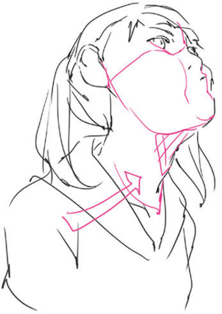
人にはいろんな感情表現があります。ここではふてくされた感情や驚きの仕草や表情など、人間らしさが伝わるような表情を描いてみましょう。このとき、あらゆる角度からひとりの人物が描けるようになっていれば、キャラクターの表情も自由に描きやすいでしょう。描きにくい場合は、自分の顔を鏡で見てチェックしてみましょう。

ふくれっ面の表情を描く

キャラクターの表情を描いてみましょう。ここでは少しスネてふくれっ面をしている表情を描いてみました。顔の骨格ベースはそのままに、頬の部分を少し膨らます感じで描いてみてください。

空気を含んだほっぺたの膨らみを考えて描きます

ほっぺたの形状を考えてみてください。このふくらみをベースにあらゆる角度から描いてみましょう


とがった口先を
表現しましょう
アオリのときの
アゴ下の
三角形（P.50）を
忘れずに

フカンにするとアゴ下は
描かなくてOK

体の動きでかわいさを表現し
ましょう。膨れっ面は怒り気
味の感情なので、手を握り締
めた感じにすると感情表現が
伝わりやすいです

肩ポンを描く

女性の後方から男性が肩ポンとしたときのシーンを、さまざまな目線で描いています。目線や感情の移り変わりを考えることで表情の幅が広がります。

男性の行動に驚く女性

一番自然な流れかもわかりませんが、男性の肩ポンにドキッとした女性の表情です。

男性の行動に冷めた表情の女性

肩ポンされたときにはドキッとしましたが、この状況に思わず冷めてしまった女性の表情です。

肩ポンを見る第三者目線

一連の行動を第三者目線から見たようすです。

驚きを描く

色々な驚きの表情をまとめてみました。驚きの質によっての感情の違いを描き表してみましょう。

内面的な驚き

精神的にどうしようもなく、その場から逃げたいそんなようすです。

びっくりする驚き

衝撃的な情報に対して驚いたようすです。基本的な驚きです。

目にしたものに驚く

視覚的に飛び込んできた驚きですが、しっかりと目で確かめられる余裕のある驚きです。

無視覚のものに驚く

無視覚で、背後からの何かに驚きはっとしたようすです。

音による驚き

突然飛び込んできた音にびっくりして、驚きのあまり思わず耳をふさぐ動作をしているようすです。

33 やわらかい体の流れ

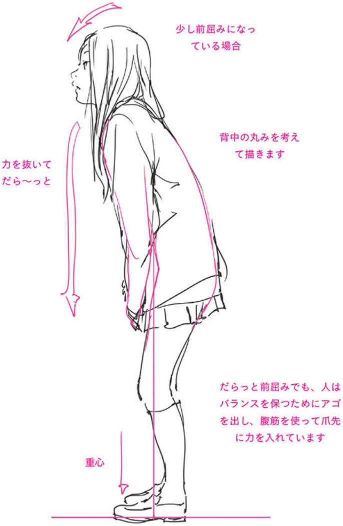
体の描写には緊張して力が入った表情や、リラックスして力が抜けた表情など、その状況ごとにいろいろな表情があります。ここではいろいろなシチュエーションの体の表情を見ていきましょう。

重心移動を意識する

やわらかな体を表現するには、やはり的確な重心移動を描くことが重要です。重心移動が間違っていたり硬かったりすると、やわらかい表現にはなりません。想像で描くのは難易度が高いので、まずは写真を参考にして、的確な重心の動きを考え目指していきましょう。また、一度自分で同じポーズをとってみれば手っ取り早く重心が体感できます。

重心移動がどこにあたるか考える

人物の重心を考えるときは、体のそれぞれの部位の重さや重力、倒れまいとするバランスをとる力など、あらゆる力がまとまった場所をイメージしましょう。重心があるからやわらかい動作が可能になります。



日常の動作のやわらかさ

一見シンメトリーに見える体勢でも、微細な
変化をつけることで自然の動きに見えます。

34 体の厚みを意識して描く

体の体型は人によりさまざま。ここでは体の体型に合わせた体の厚みを考えていきます。

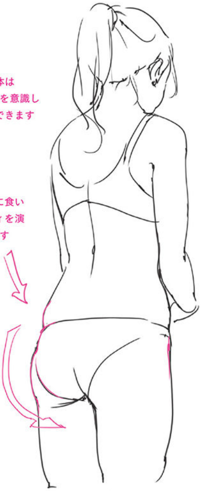
さまざまな体型を考えよう

色々な体の厚みを考えてみましょう。基本となる体の厚みをベースに置いて、その上に脂肪の厚みを乗せるイメージで描いていきます。日常の動きで体の厚みを表現できるようになるのがベストですが、体の厚みを表現するのに適したものが衣類の着替えです。その際、衣類のシワを描くことで、体の厚みだけでなく、洋服の形状や素材なども表現できます。

着替えシーンで見る体の厚みの表現

体型をよりわかりやすくするなら動きを加えることです。ここでは着替えのシーンで衣類を引っ張ったりさせて動きをもたせることで、体の厚みをさりげなく表現しています。

ブラウスを着ていても
体のラインを考えて
描きましょう
腰のくびれあたりに
ブラウスのシワが集
まります
お尻が少し垂れている位が
リアリティを演出できます


健康的な体は
ムチっとした体を意識し
て描くと表現できます
こういった衣類が体に食い
込む表現がリアリティを演
出するポイントです
お尻は少し外へ出っ
張るように描きます

全体的に少し太めのムチムチ
感で体の厚みを表現します
空間を意識します
ヒザに補助線を描くと、ヒザの
向きを捉えやすくなり、安定感
のある下半身を描けます
しっかりと体の形を考えて
描きます
重心

35 角度を変えて描く

同じポーズを角度を変えて描くことは、頭の想像力を膨らませることや想像に合わせた構図を考えるときにとても役立ちます。日頃から描く癖を身につけておくと、形を認識するときにとても便利です。

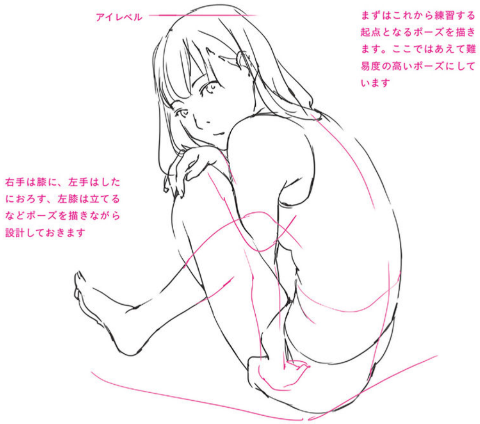
パーツの位置を考えて描く

体を上下左右あらゆる角度で描くことができれば、キャラクターを描くときにとても有利です。頭の向きや手の位置や向き、足の向きなど、いくつかのパーツを考えて位置決めしていくことで理想のポーズを目指しましょう。ここではあえて難易度の高いポーズで角度違いを描いていますが、慣れない方はシンプルな動きでチャレンジしてみましょう。

1つのポーズを角度違いで描く

まずは表現してみたいポーズを描きましょう。アイレベルなど基本を押さえることを忘れずに描くのが重要です。また、アイレベルの高さを変えて描くと練習になります。ここでは、あらゆる角度から座ったときのポーズをいくつか描いてみました。

左斜め後ろ



右斜め後ろ

アイレベル

一番初めに描いたポー
ズの形をもとに別の角
度を描きます

アイレベルの高さを変え
て描くと練習になります

斜め下から

アイレベルを下げてアオリ
目線で描いています

アイレベル

36 体型の違いを考える

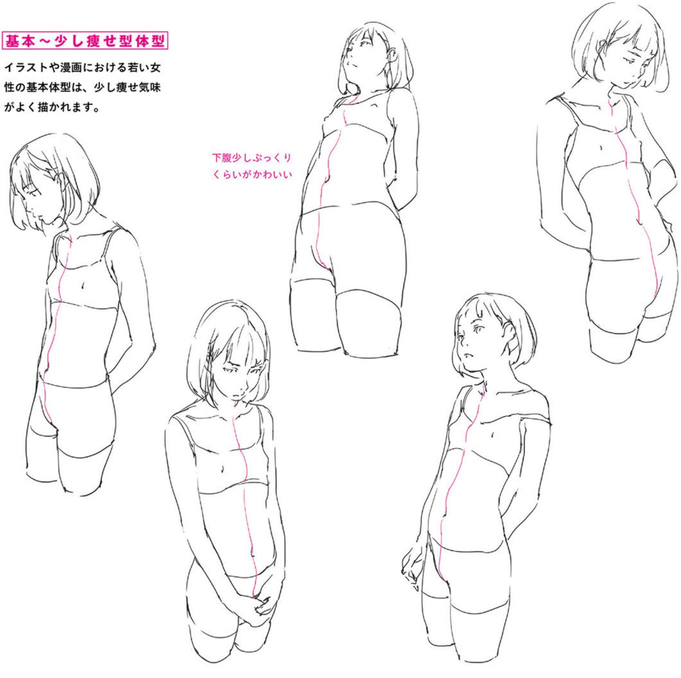
体型による形の違いを描き分けました。男女差や体型による違いを、確認しながら描いてみましょう。

基本体型を元に脂肪をつける

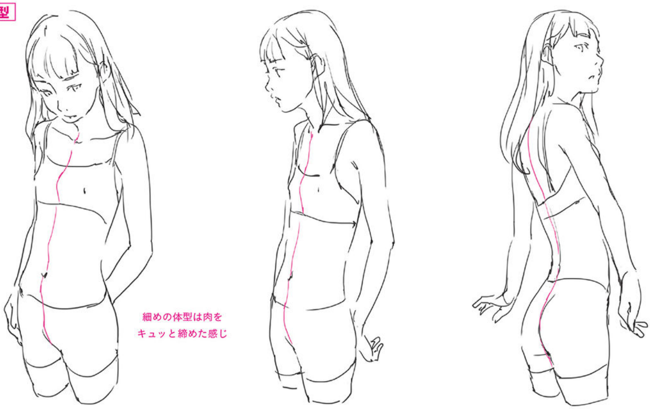
スレンダー女性やぽっちゃりした女性を描くときは、まず基本となる標準体型を描けるようになれば、痩せている体型、胸が大きいぽっちゃり体型まで違和感のない人物像を応用して描けるようになります。これは性差はなく、痩せている男性、お腹が大きい男性なども同様です。基本の体型をマスターすれば、キャラクターの変化を描けるようになります。

基本～少し痩せ型体型

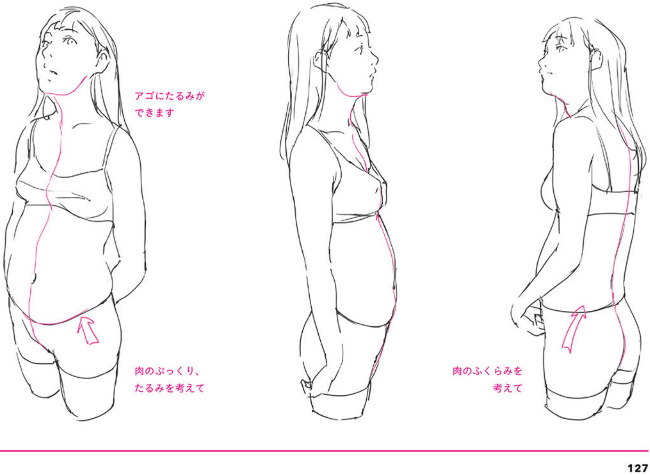
イラストや漫画における若い女性の基本体型は、少し痩せ気味がよく描かれます。



痩せ型


細めの体型は肉を
キュッと締めた感じ

ぽっちゃり


アゴにたるみが
できます
肉のぷっくり、
たるみを考えて
肉のふくらみを
考えて

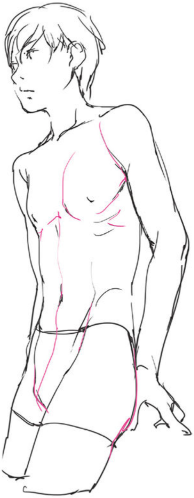
男性の体型の違いを描く

男性も同様です。まずは基本体型を考え、筋肉をつけたり、脂肪をつけたりと体の変化を描き足すイメージで描いていきます。

痩せ型

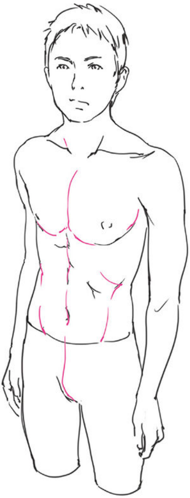
骨格的にも胸板も薄く少し細い印象の体型です。筋肉の表現にあまり凹凸をつけず平たいイメージで描きましょう

標準体型



基本的な体型で、筋肉の強調はせずに若く締まるところは締まっている体型です

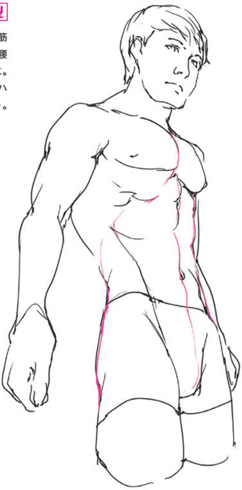
水泳体型



水泳選手独特の体型をイメージしています。少し肩幅を広くとり、締まった筋肉と小さめのお尻が特長です

ボディビル体型

筋肉を強調させた体型です。胸筋や腕の筋肉などを大きく見せ、腰やお尻などを細く小さめに。たくましい体は、全体的にメリハリのある筋肉を描きましょう。

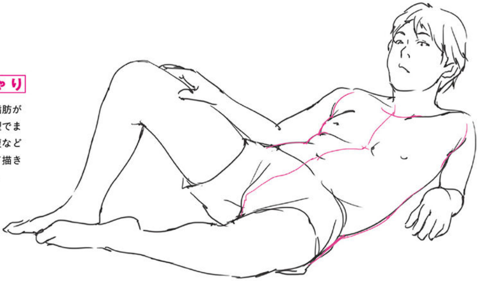


痩せ＋筋肉量が多い体型

標準体型から少し筋肉がついた体型です。標準体型をベースに腕や胸などを少し大きめに描いていくと良いでしょう。

ぽっちゃり

基本体型をベースに少し脂肪がついた体型です。基本体型でまずは描いていき、胸やお腹などに脂肪のたるみを意識して描き加えていきましょう。



37 中年男性を描く

一般的な中年の男性を描くときは、年齢を重ね大人の落ち着きが感じられる仕草や行動を表現するとそれらしくなります。

落ち着きと疲れを表現

大人の落ち着きと少し人生に疲れた雰囲気を描き表すと、よりリアリティのある中年男性が表現できます。表面的な表現は小ジワや皮膚のたるみ、姿勢はリラックスし、軽く猫背で描くとよいでしょう。また多くの中年は、代謝が落ち脂肪が落ちにくくなるため顔から首の肉が多く、内臓脂肪が落ちず太鼓のように大きい腹部になりやすいのが特徴です。

一般体型

基本的には顔には小じわを入れます

顔の骨格を表に見せる描き方をしていきましょう

少し白髪交じりで少し疲れた雰囲気がある男性を描いてみました。Yシャツの着崩れ感とだらしなさが、人生に疲れたイメージを想像させてくれます

華奢体型

少し背中を曲げると
リアリティが
生まれます

しっかり腰を下ろして背中を丸め
てリアリティを！
そうすることで、年齢が見えてき
ます。力を抜いたイメージで

膝を曲げ、少し重心
を低くすることで年
齢が感じられるよう
になります

中年太り

お腹の丸みを
描きます

背中を丸めてお腹は
でっぱるイメージで

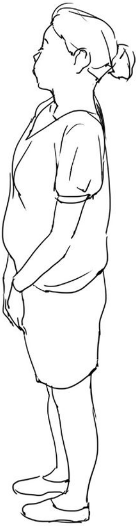
顔はふくよかに
肩はなで肩

38 中年女性を描く

中年女性を描くときは、中年によくみられるぽっちゃりしてかわいらしい一面と、大人の女性の落ち着きあるイメージを意識して描いていきましょう。落ち着いた温かい雰囲気を忘れずに表現しましょう。

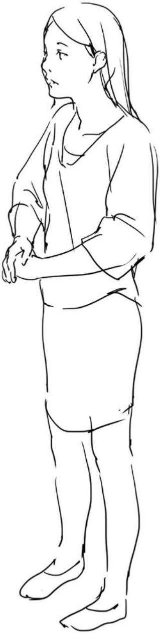
女性のかわいさを描く

中年女性も中年男性と同様、落ち着きを描くとよりリアリティが表現できます。歳をとっても女性のかわいさを忘れずに表現していきましょう。体型は中年男性と同様、脂肪が落ちにくくなるので、顔まわり、二の腕、お腹まわりをふくよかにするとそれらしくなります。また、髪型に関しては中年になるとロングヘアーにしない人が多く見られます。



年を重ねることで少しふくよかになり、見た目にも温かみのある中年女性を描いてみました。胸のふくよかなたるみと下半身のたるみを強調し、上半身と比べると少し細めの足首がポイントになります

朝の井戸端会議のようすです。
センターの女性がここに長く住まれている方で、右下の女性がその次に、左下の女性が新しく引っ越されてきたというキャラクター設定です



しゃがんだときにも少しぽっちゃりとした微妙な体型が温かみを感じます

39 老人を描く

年齢を重ねた品格と厳しさを兼ね備えた姿を表現していきましょう。お年寄りならではの厳しく見守ってくれる優しさを絵に表現しましょう。

老人の体の特徴を捉える

最近は背中の曲がったお年寄りも少なくなっているようです。背中を大きく曲げる表現は少し時代的には合わないでしょう。そうした固定観念の老人よりも、シミやシワ、皮膚のたるみ、膝の曲がり具合など見た目でわかりやすいポイントを表現し、少し難易度が高いですが静的で小さな動きなど、動作や表情で表現するのがベストです。

少し細めで小柄なイメージ、背筋はやわらかくすることで、厳しく優しいお婆さんを描いてみました

背筋はピンとしていて気難しく頑固だけれど、孫にはやさしくでデレデレのお祖父さんという背景をイメージして描いてみました

プロとアマの考え方の違い

[仕事として絵を描くこと]

アニメーターという職業柄かもしれませんが、プロというレッテルを貼られることでアマチュア時代とは違って、どんなものでも描かなければならないという現実にぶつかります。以前のように、描きたいものを好きなように描いていられる環境とは360°変わります。また、アマチュア時代とプロになった今を比べてみたとき、絵との関係性が変わってきました。

アマチュア時代はどんな作品を描こうと誰にも迷惑がかからないし、自分が好きなものを描いていれば満足でした。納期もノルマもないので、自分の作品一枚を仕上げることに精魂込めて描くという考えでしたが、プロになるとどのような作品も描ける技術力と精神力、そして速さを問われます。なので、今はそこを意識して絵を描くようになりました。どういうことかと言いますと、以前はでき上がった作品が自分のすべてだと思っていたのですが、今では作品を作るための自分の思考力と精神力、すなわち描く技術が自分のモチベーションだという考えに変わりました。

作品はもちろん努力の結果ですし、我が子のような存在です。しかしその作品がすべてではありません。作品を作る自分づくりの考えを少し変えることで、あらゆる要望にも対応できるあなたに成長できると思います。プロを目指す方にはぜひとも知っていただきたいことなので、ここで言葉にしてみました。

CHAPTER-4

動作を描く

40 歩き方・走り方を考える／41 物を拾う動き
42 ラブシーンを描く／43 読書する女子を描く
44 食事シーンを描く／45 着替えシーンを描く

40 歩き方、走り方を描く

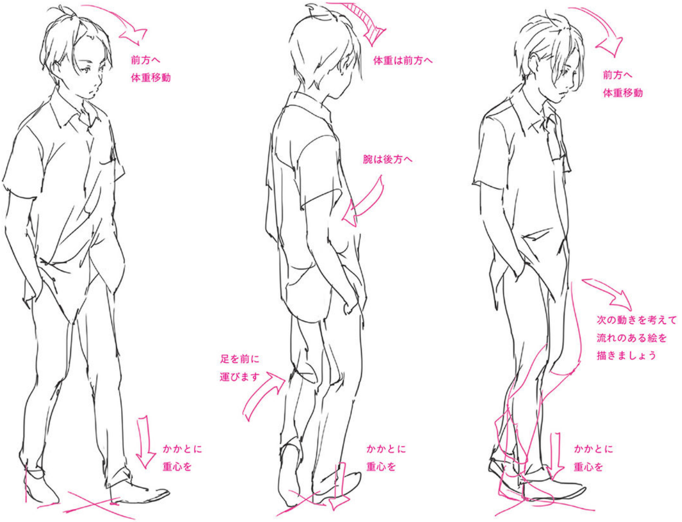
足の運びや、重心移動を踏まえた体の動きを描いてみましょう。重心の移動に伴い、バランスをとるための手足の動きにも注目です。

歩きと走りは動きの基本

立ち姿や座っている姿から一歩踏み出し、動きがある動作を描いてみましょう。歩き姿や走っている姿は動きとしては基本ですが、実際にイラストで表現するのは意外と難しい動きです。派手なアクションと異なり、リアルな動きは体の各所でバランスをとりながら動いているため、少しの狂いが違和感につながります。右ページで解説している走りも基本的な動きですが、アニメ的な派手な動作も取り入れた動きになります。

歩く姿

ここでは、日常的な歩き姿を描いています。頭の角度や足の運びなど歩いているときの動きをイメージして描きます。



走る姿

アニメや漫画らしいデフォルメされた
動きの走り方です。

41 物を拾う動き

物を拾うときの仕草や動作にもこだわりを描き入れましょう。箱など地面に接したものがある場合、目線や拾うまでの動きを分析しましょう。

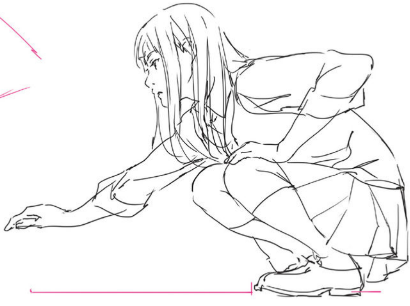
動作にこだわりをもつ

拾う動作で特に解説したいポイントは、拾うときの目線や流れを考えて描くこと。箱など地面に接したものがある場合、地面を認識することが基本になります。動作の流れの表現のため、周囲の状況を表現することも大切です。捨て猫や捨て犬を見つけたとき、重たいものを持ち上げようとするときの状況なのか、など想像を膨らませてください。

目線の先と指先は同じ

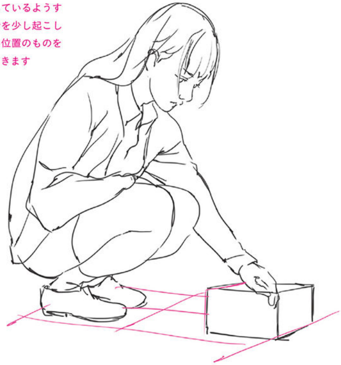
物を拾う動作のとき、目線の先はその拾う物になるため目線は指先（またはその延長上）になります。こうした些細なことが重要です。

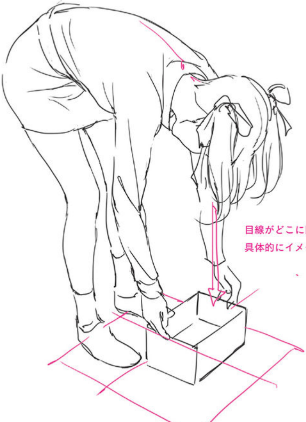
斜め横にあるものに手を伸ばしているようす。膝を地面に着けることで、低い位置にあるものを拾おうとしているようすがわかります。取ろうとする方向へ少し体を傾けることで、自然な動きの流れが見えてきます



目の前のものをしゃがんで拾おうとしているようすです。少し上半身を前に出しています

目の前にあるものを拾おうとしているようすです。膝を地面に着けず上半身を少し起こしているので、そんなに低くない位置のものを拾おうとしていることが見えてきます





目線がどこに降りているか具体的にイメージしましょう

床に置いてある物を持ち上げようとしています。持ち上げるという行動は体に力を入れることになります。そのため、下半身は体を安定させるため足を突っ張ります。結果、上半身は前屈みに曲げて物を持ち上げるという動作をイメージしました

42 ラブシーンを描く

[複数の人が重なり合うのは難易度が高いイラストです。腕の回し方や二人の感情表現を考えて描いていくことが基本になります。]

表情にこだわりをもつ

ラブシーンなど向かい合う人物の描写をする場合、お互いの動きや表情を考えて描くことが大切です。その際、男女それぞれの重なり方や動きをしっかりと描けるようになりましょう。また、ラブシーンですので二人の表情が大事なポイントです。向かい合う二人の感情を想像しながら描きましょう。

片方に動きがある動作

ここでは、二人のうち一人は動的な動き、一人は静的に止まっているラブシーンを描いています。ラブシーンはキャラクターの設定によりますが、どちらか一方が受け身になることが多いです。

体の厚みを確認する

視点を変えて描いています。視点を変えることで、
体の厚みも変わります。

抱き合う二人を
側面から見たようす

抱き合う二人を
フカンから見たようす

背後から女性が
抱きつくようす

背が低い女性を抱くため、
男性は下向きに。
少し背中が丸まります

女性は上を向いているため、
肋骨を上向きのイメージで描いています

HINT

見えない部分も意識する

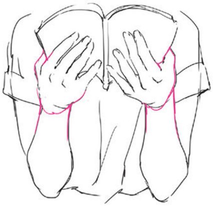
腕を回した二人を描くときに、奥の腕の回し方を考えることで、立体的な表現が可能になります。

43 読書する女子を描く

本を持つ手と指の運びを考えて描きましょう。実際に自分で本を持ちながら考えるのも、上達するための良い方法でしょう。

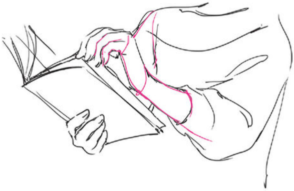
手元をリアルに描くことが決め手

手元の表情や動きのようすを描き表すことで、リアリティのある読書女子が表現できます。



本を持つ手

まず本の大きさを決めて、それに合わせて手を描きます。指の向きと曲げ具合を考え、本をやさしく持つ手を描いていきましょう。



本をめくる手

本を支える手を先に描き、次にめくる手を描いていきます。めくる手は、指を少し曲げることで手のやわらかい表情を見せています。

厚手の本をめくる手

重い本のため、膝に本を置いています。ページをめくる指は本に手を押し当てページをめくっているシーンです。

薄めの本を持つ手

本と手を一緒に描いてます。本が薄いので本を支えるというよりも、本をつかんでいるという表現が正しい状況です。

あぐらをかいて本を読む女子

手と足で本を安定させているので、頭を本に近づけていく体制です。

椅子に座って読書する女子

椅子に体を預けているため少し上半身を動かすことはありますが、本を持つ手を顔に近づけて読むスタイルです。

机に肘を当て読書する女子

机に肘をついて腕を安定させています。肘を軸にして本を持つ手と頭を動かすことでバランスをとっていきます。

机に本を置き読書する女子

机の上に直に本を置いているので、頭を本に近づけていきます。

44 食事シーンを描く

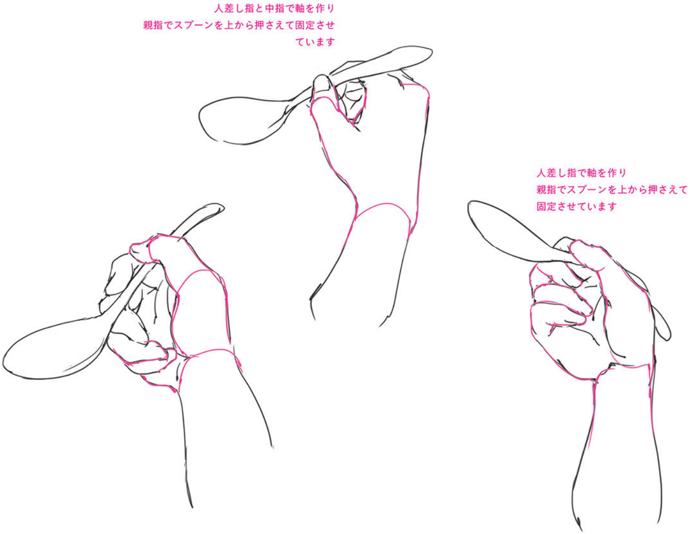
スプーンを持つ手を描いてみましょう。スプーンの握り方や口への運び方など動きや持つ手の方向でイメージは大分変わってきます。

スプーンを持つ手元にこだわる

食事シーンで違和感を感じるイラストがある場合、たいていは手首や指の運びがおかしいことが原因です。スプーンの持ち方でリアリティの差が生じます。仮に指がデフォルメされたり、そこまで描きこまなくても、指の角度や動きは正確さにとことんこだわりましょう。そうすることで、手元に関して違和感のない動きが表現できます。

手元を練習して描く

手元を描く練習は、実際にスプーンをもってスマホなどで写真に撮り練習してもよいでしょう。



スプーンの先を口でくわえる

スプーンが口に向かって直線に向いているところがポイントです。
スプーンを持つ手の向きに気をつけて描いていきましょう。

スプーンを口に運ぶ

スプーンを持つ手はスプーンが平行になるように
注意して描いていきましょう。

45 着替えシーンを描く

一連の動きからの指運びやちょっとした衣服表現の違いなど少しのこだわりでイメージは大分変わってきます。

動きは衣服のシワで表現

こだわりたい仕草として、着替えを描きました。こだわりポイントは、着替えの仕草や動きで生じる衣服のシワ。着替える動作で生じる指先の表情や、ちょっとした衣装のシワや種類による表現の違いなど、少しのこだわりでイメージは大きく変化します。個人個人で着替えのイメージは変わってくるかもしれません。あなたが思う着替えの状況を描き表すことが大切なので、想像しやすい状況を考えて描いてみてください。

ボタンを止める姿

下着姿からこれから服を着る動作といえばボタンをはめるシーン。とくに第一ボタンを止める動作は、衣類に動きがでやすいといえます。

斜め後

ボタンを止めるときに前方に引っ張っているため、背中からみると、腰の部分から前方にシワが伸びています

お尻にかかる部分のシャツは少し上がり気味に描きます

少し色っぽく描く場合は、体に動きを入れるとよいでしょう。やや体をくねらせて、シワに動きを入れています

衣服のパリッとした直線のシワと肌に触れて少しやわらかな曲線のシワを描き分けて動きを表現しましょう

服の重なりを考えて描きましょう。上着と下着の質感を変えて描いてみましょう

上着はパリッとした表現
下着はやわらかそうな表現
2つの表現の違いを
シワや衣服のたるみで
描き分けましょう

そのほかの動作

描きたい仕草からどのような動きをするか
想像して描いてみましょう。

ジャージを引っ張り上げ、
ジャージを穿く動作を描き
ました

ジャージのシワの入り方
パンツのたるみのシワなど
ちょっとしたリアリティを
描きましょう

スカートを持ち上げ、
ファスナーを上げる姿。
目線はファスナーに

上着を着るときは、上着に腕
を通すため、上着を持ち、腕
を上に上げます

頭を上着に通すとき、頭の大きさ分、
上着を引っ張る動作があります

上着で隠れる顔や
衣服の伸び方など、
細かいところも描きましょう

上着のブラウスを肩からハラリと
脱ぐところを描きました

スカートの内面を描くことで
スカートの立体感が
見えてきます

スカートを脱ぐときに腰から外れストンと
落ちるイメージを表現

ブラウスの内面を描
くことで衣服の表裏
のひっくり返りが見
えてきます

1 パーカーを描く

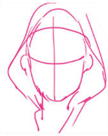
頭の形とフードを考えて描く

パーカーの布地のやわらかさや形状による表現方法を考えてみましょう。また、パーカーの特徴であるフードも頭の形や動きに注意して描きましょう。パーカーだから見えてくるキャラクターの見せ方も大切な表現方法です。

POINT

フードのたるみを表現する

パーカーの布地の厚さとやわらかさによるフードのたるみに着目しましょう。薄くやわらかい布地になればなるほどたるみは垂直になりますが、通常の厚みであればアゴまわりにゆとりがある程度の空間ができます。



シワが集まります

フードのたるみを
表現します

フードは三角形で考
えるといいかも

2 ワンピースを描く

ワンピースの形を決めて描く

ワンピースならではのドレープ（布の揺らぎ）の入り方や動きを表現しましょう。かわいさやチラ見せなどワンピースならではの表現を考えてみましょう。ワンピースの形状を知ることが大切です。ワンピースの種類はたくさんあるため、描こうとするワンピースの形状を理解して描きましょう。

手をあげる時は肩が上がるので、ワンピースも一緒に上がります。こういったワンピースの動きがリアリティにつながります

体が直接見えなくても、ワンピースの線から体が想像できるようにワンピースの流れを描きましょう

体とワンピースの空間を意識して描いていきましょう。体とワンピースは常に密着していませんので、動きやポーズによってワンピースがどう動くかを常に考えましょう

ワンピース内の空気の抜けを考えて描いていくことが大切です。動きによってはワンピースの中に空気が入ります。空気が抜けるときのワンピースの動きを考えて描いていきましょう

3 制服姿を描く

清楚感や季節感のある制服姿を描く

制服は襟があること、スカートならしっかりとしたプリーツがあることで、見る人にとって清楚な、または清潔感を感じさせることができます。またフォーマルな組み合わせとなるジャケット・シャツ（またはセーラー服なども）の着回しの組み合わせも重要です。制服の生地の独特の硬さによるシワを表現して制服らしい印象を描きましょう。

ジャケットの布地は厚手にできています。シワの数も少なく細かいシワは入りません。立ち絵を描くにも、ジャケットとスカートの生地の違いを表現しましょう

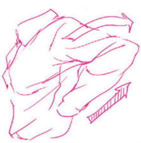
シャツは薄手の布地でできているので、シワの入る量も多くなります

スカートのプリーツには折り返しによる山と谷があります。折り返しを長方形に見立て考えるとわかりやすいと思います

POINT

動きに合わせてシワを描く

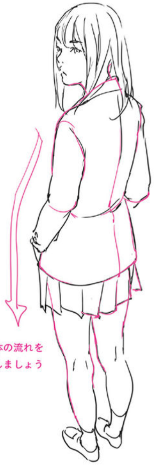
腕を動かしたときに奥側に回転しながら入るシワを描くと動きが伝わります。



カーディガンは
少し厚手で
やわらかい布地なので
シワは大きく
丸みがあります

やわらかいカーディガンの
ふくらみと流れを
考えましょう
丸みのあるカーディガンと
直線的なスカートの差が
こだわりポイントです

お尻のつぶれを考えて
直接見えなくても
頭の中ではイメージして
描きましょう
足がどう組まれているかを
考えて描きましょう


やわらかい体の流れを
意識しましょう

4 セーターを描く

セーターの質感を表現する

セーターならではのやわらかさを表現しましょう。セーターに入るシワの大きさと流れを考えて、やわらかいシワの表現を考えましょう。ほかの衣服のシワと違いセーターのシワは大きく入ります。それがセーターのフワフワ感を演出してくれます。

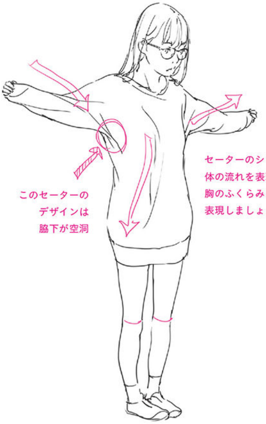
セーターのダボダボ感を出して描いていますが、体のライン（流れ）は見えるように描きましょう。
それにはセーターのシワなどで表現する必要があります。
体の密着感と、セーター内の空気の表現に気をつけて描きます

赤いラインでセーターの凹凸を表しました。
この凹凸をイメージしながらシワを描き込んでいきます

シワの流れ

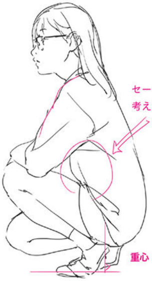
密着部分

密着部分はしっかりと体のラインを表現しましょう


このセーターの
デザインは
脇下が空洞
セーターのシワで
体の流れを表現します。
胸のふくらみを
表現しましょう

髪の毛の流れに
動きをもたせます
セーター内部の
体の動きがわかるように
描くことが大切です
重心

髪の毛の流れに
動きをもたせます
体の動きを踏まえて
セーターの動きを
表現します
セーターの凹凸を
考えて描きましょう
セーターのシワは曲線で
やわらかい印象にして
描きましょう
重心


セーターの遊びを
考えます
重心

制作スタッフ

ブックデザイン＿＿ 名和田耕平＋三代紅葉（名和田耕平デザイン事務所）
編集・DTP＿＿ 井上綾乃（funfun-design）
DTP協力 ＿＿ 横田良子

編集長＿＿ 後藤憲司
担当編集＿＿ 泉岡由紀

超技巧！
人物作画テクニック

ディテールから見えてくる、本当の線の捉え方

2020年10月11日　初版第1刷発行

著者 toshi

発行人 山口康夫

発行 株式会社エムディエヌコーポレーション
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
https://books.MdN.co.jp/

発売 株式会社インプレス
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

印刷・製本 図書印刷株式会社

Printed in Japan ©2020 toshi. All rights reserved.

本書は、著作権法上の保護を受けています。著作権者および株式会社エムディエヌコーポレーションとの書面による事前の同意なしに、
本書の一部あるいは全部を無断で複写・複製、転記・転載することは禁止されています。

定価はカバーに表示してあります。

【カスタマーセンター】
造本には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁などがございましたら、送料小社負担にてお取り替えいたします。
お手数ですが、カスタマーセンターまでご返送ください。

【落丁・乱丁本などのご返送先】
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目 105 番地
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター　TEL：03-4334-2915

【書店・販売店のご注文受付】
株式会社インプレス　受注センター　TEL：048-449-8040 ／ FAX：048-449-8041

内容に関するお問い合わせ先

株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター メール窓口
info@MdN.co.jp

本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「超技巧！人物作画テクニック　質問係」とお書きください。電話やFAX、郵便でのご質問にはお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。また、本書の範囲を超えるご質問に関しましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ISBN978-4-295-20032-1 C2071